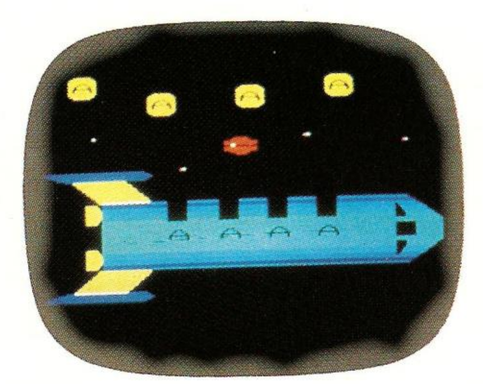

LE NOUVEAU
Pif
N° 766
8F.
LA CAPTURE
DE TARAO
ISSN 0754 - 9490
et son gadget
LE
LANCE-FLÈCHE
HEBDOMADAIRE 39e ANNÉE - 8 F TTC
DONT TVA 4% FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 500 CFA.
ITALIE : 3000 L. LIBYE : 0,800 DL. MAROC : 8 DH.
SUISSE : 4 FS. CANADA : $ 1,75. ESPAGNE : 200 PTAS.
BELGIQUE : 80 FB. HAÏTI : 10,50 G. TAHITI : 270 CFP.
LA RÉUNION : 12,6 FF. TUNISIE : 800 MILLIMES. 2004
M 2806 - 766 - 8,00 F
AUTRES PAYS : 9 F

Atari. Imagine des jeu[x] voir de toutes les coule[urs]

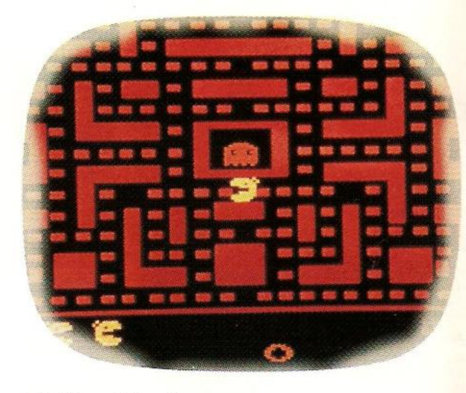




Alpha Beam[6]



Sorcerer's Apprentice[5]



Ms Pac Man[1]

Autant te prévenir tout de suite. Quels que soient ta force, ton âge, les programmes de jeux Atari te lancent un rude défi. Et il te faudra faire preuve d'habileté, de réflexion et de fantaisie pour l'emporter. Le plaisir de gagner est à ce prix.

Imagine que tu es embarqué à bord d'un vaisseau spatial attaqué par des O.V.N.I., ou traqué au fond d'une mine par des bandits, ou lancé à un train d'enfer au volant d'une F.1 et tu auras un léger avant-goût de ce qui t'attend. Au total, Atari met déjà à ta disposition plus de 60 programmes de jeux qui te réserveront encore bien des émotions. Que tu sois seul, en famille ou entre amis, Atari t'ouvre les portes de l'aventure sous toutes ses formes.

Imagine un ami surdoué qui sait se mettre à ta portée.

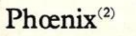
Sur chaque jeu tu trouveras plusieurs niveaux de difficultés qui te permettront d'avoir toujours un adversaire à ta hauteur, quels que soient tes progrès, et qui te garantiront un plaisir durable.

Tu peux dire aussi à ton petit frère et à ta petite sœur qu'Atari a également pensé à eux. Un clavier spécial, conçu pour les tout jeunes (3 ans), leur permettra de manier l'ordinateur sans difficulté. Et avec des jeux éducatifs comme "Big Bird"[11] ou "Alpha Beam" ils pourront apprendre à lire et à compter tout en s'amusant. Et vous pourrez retrouver des amis de longue date, comme Mickey.

1. 7. Ms Pac Man et Pac Man sont la propriété de Namco, Ltd. 2. Marque déposée propriété de Centuri, Inc. 3. Marque déposée et © de Taïto America Corporation 1982. 4. Conçu par Namco Ltd, fabriqué sous licence par Atari, Inc. Marque déposée et © Namco 1982. 5. TM et © Walt Disney Productions 1983. 6. Muppet personnages © 1983. Muppets, Inc. Tous droits réservés. Avec les Muppet™ rue Sésame ™ de Jim Henson™. © 1983 Atari, Inc. Tous droits réservés. 8. Marque déposée par Taïto America Corporation. 9. Marque déposée par Williams Electronic Inc. 10. Marque déposée par Atari, Inc. * Le programme de jeu Dumbo's Flying Circus n'est pas actuellement disponible en France.

ux vidéo qui t'en feront
eurs !



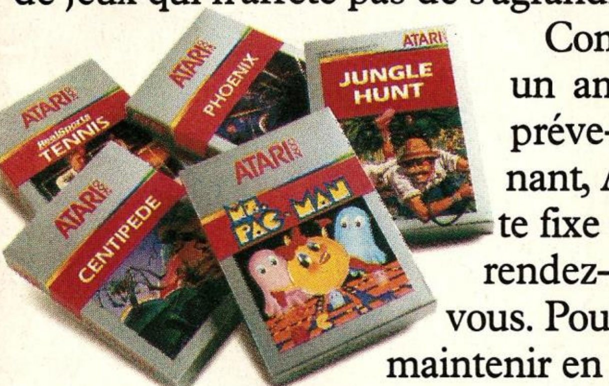

Phœnix(2)


Jungle Hunt(3)


Pole Position(4)

Doyle Dane Bernbach

Imagine une bibliothèque de jeux qui n'arrête pas de s'agrandir.



Comme un ami prévenant, Atari te fixe des rendez-vous. Pour te maintenir en haleine et pour que tu n'aies pas le temps de perdre la forme, chaque mois de nouveaux jeux te seront proposés. Atari a aussi pensé à créer un club, le club où tous les fans d'Atari vont se retrouver. En devenant membre du club Atari, tu recevras l'Atarien qui te tiendra au courant des sorties de nouvelles cassettes, des championnats et des concours organisés par Atari.

Pour tout savoir sur le club Atari et l'Atarien, découpe vite le coupon figurant sur cette annonce.



Les défis de l'imagination.

Bon à découper et à retourner à :
Club Atari - B.P. 681 - 95200 Sarcelles

P

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Date de naissance : ____________________

Adresse : ____________________

____

Je désire recevoir une documentation sur le club Atari et l'Atarien.



PUBLICATIONS PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux, Claude Bardavid, Roger Dal, Jean Pénichon, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur en chef technique).
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.).
Pierre Sebahoun (Abonnements : Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations extérieures :
Andrée Gigaud.

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur).
Eliane Dalouche
(Chef de publicité).



GOAL

UN JEU SIMPLE ET PASSIONNANT

BALLON : CHAMP LIBRE

POINT ROUGE : TU ES STOPPÉ

UN MATCH ENTRE 2 JOUEURS, PETITS ET GRANDS STRATEGES DU FOOTBALL.

En grattant les points argentés, tu découvriras le chemin des buts : un parcours plein d'embûches.



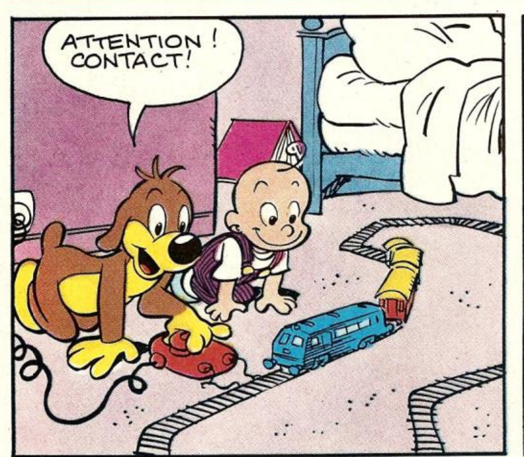
- 5 CARTES JEUX
- 2 ECUSSONS.

2,50 F la pochette en vente chez ton marchand de journaux.

"GOAL" REVELE LES GRANDS BUTEURS !

Pif

Panne de courant









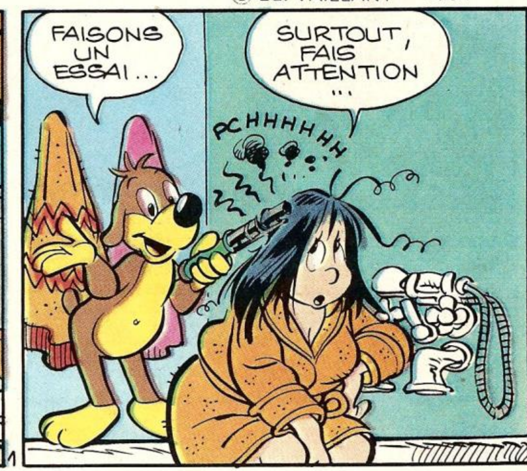




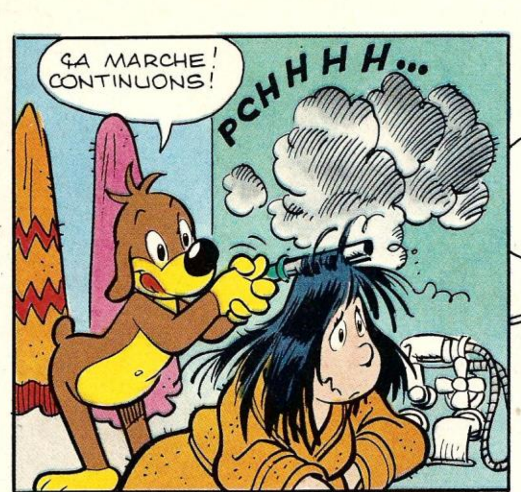








D'APRES C. ARNAL.

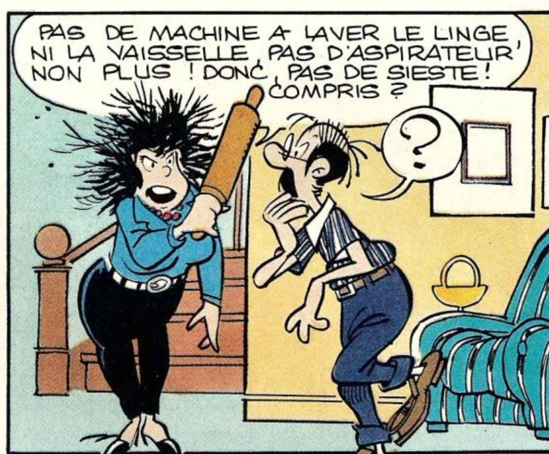
















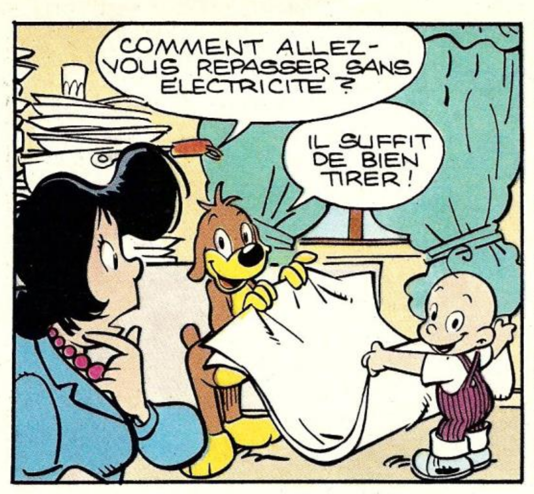


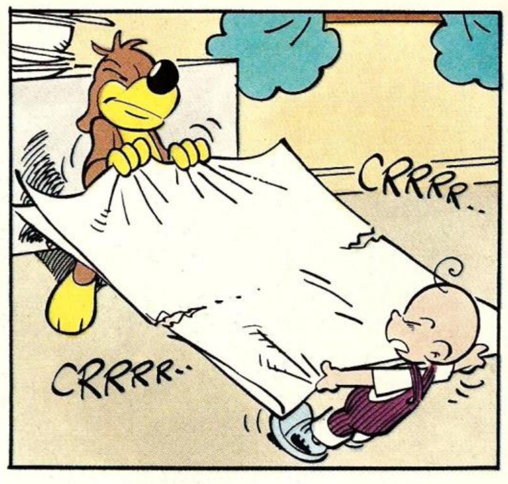






Ce numéro n'est complet qu'avec son encart-poster, au centre du journal, à l'exception des exemplaires destinés aux abonnés et à l'Algérie.


COMMENT ALLEZ-VOUS REPASSER SANS ELECTRICITE ?
IL SUFFIT DE BIEN TIRER !

ET VOILA ! PLUS DE PLIS !

CRRRR..
CRRRR..

HE ?
CRACK !
HE !

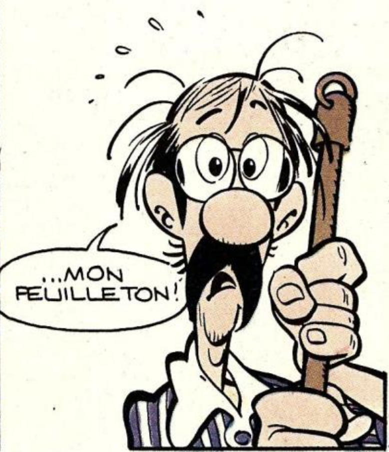
SPLASH

EH BIEN COMME ÇA, PLUS DE VAISSELLE A LAVER !

COMMENT ÇA, PLUS DE VAISSELLE A LAVER ?... PLUS DE VAISSELLE DU TOUT, OUI !

MAIS ?!
D'ABORD MES CHEVEUX, PUIS MA VAISSEL-LE !
AU SECOURS !

MAUDITE PANNE ! PAS D'ASPIRATEUR ... PAS DE TELE !

VOYOUS !
AU SECOURS !
TIENS ? ON DIRAIT...

...MON FEUILLETON !

ET C'EST MÊME BEAUCOUP MIEUX !


MAUDITE PANNE !
TU L'AS DIT ! NOUS QUI VOULIONS L'AIDER...

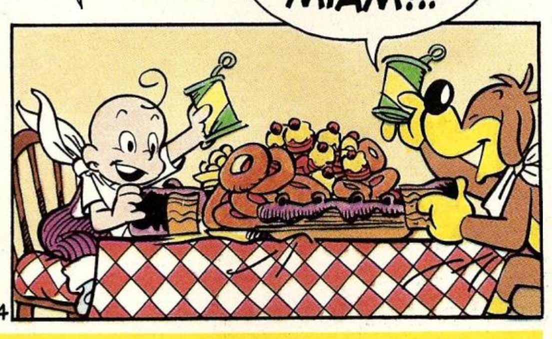

ELLE PEUT TOUJOURS NOUS APPELER, MAINTENANT ! C'EST FINI !


IL FAUT ATTENDRE QUE L'ÉLECTRICITÉ REVIENNE...
HÉ OUI !


VENEZ VITE NOUS AIDER !
JAMAIS !


DOMMAGE. C'ÉTAIT POUR VIDER LE REFRIGÉRATEUR !
LE REFRIGÉRATEUR ?


ON ARRIVE !
ON EST LÀ !

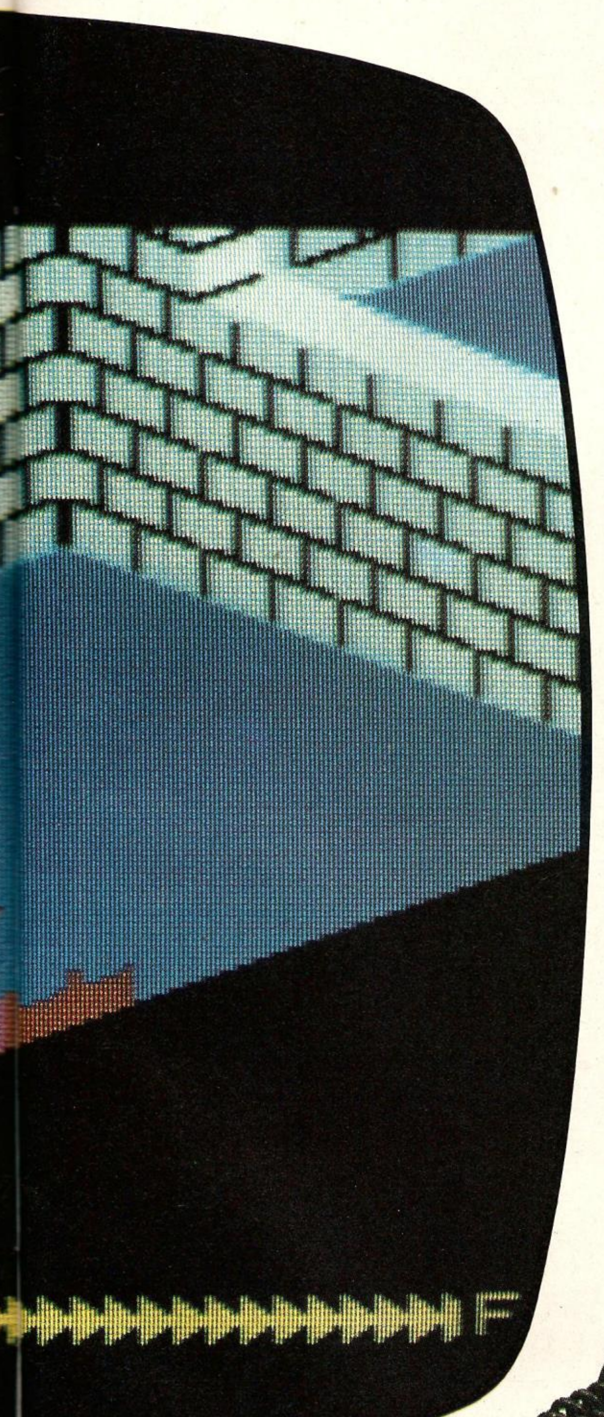

FAUT RIEN LAISSER, ÇA PÉRIRAIT !
DANS LE FOND, Y'A DU BON DANS LES PANNES D'ÉLECTRICITÉ !
MIAM!!!

Pour la 1ère fois, le dan



CBS ELECTRONICS
L'ORDINATEUR AU COE

ger en surdimension.



Enfin un avion qui vole...
Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, votre avion se déplace en parallaxe, du fond de l'écran il revient au premier plan. L'altimètre vous indique en permanence votre position. C'est le danger en surdimension !

Pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout : les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières : les 3 dimensions avec Zaxxon®, 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger™, un volant et un accélérateur avec Turbo™.



CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des « jeux de café ». Et le célèbre jeu Donkey Kong® est fourni avec l'ordinateur de jeu.

L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif; 2 modules sont déjà disponibles : l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®...) et le module de pilotage. A venir : le micro-ordinateur...

CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu ! C'est la simplicité d'utilisation des boîtiers : clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.

Pour la 1ère fois, venez vous plonger au cœur du jeu.

Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.

Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.



UR DU JEU.

J. WALTER THOMPSON


STAR WARS
LE RETOUR DU JEDI
TM
TOUS LES HEROS DU GRAND FILM
DANS UNE FANTASTIQUE COLLECTION
DE 180 IMAGES AUTO-COLLANTES.
FIGURINE PANINI
STAR WARS
LE RETOUR DU JEDI
JEDI
TM & © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1983.
All rights reserved
FIGURINE PANINI
FIGURINE PANINI
1F. la pochette de 6 vignettes
2F. l'album pour les collectionner
en vente chez votre marchand de journaux.



Le journal de ceux qui savent dire non...

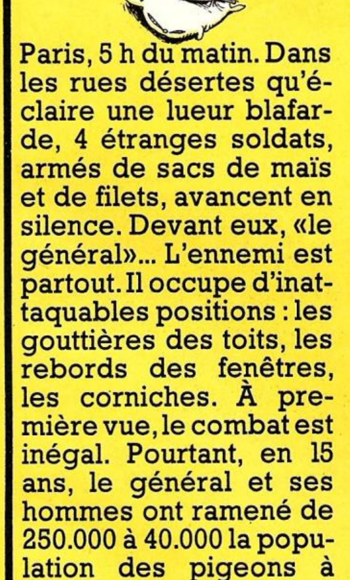
LE PETIT
Pif
"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



...mais qui peuvent changer d'avis.

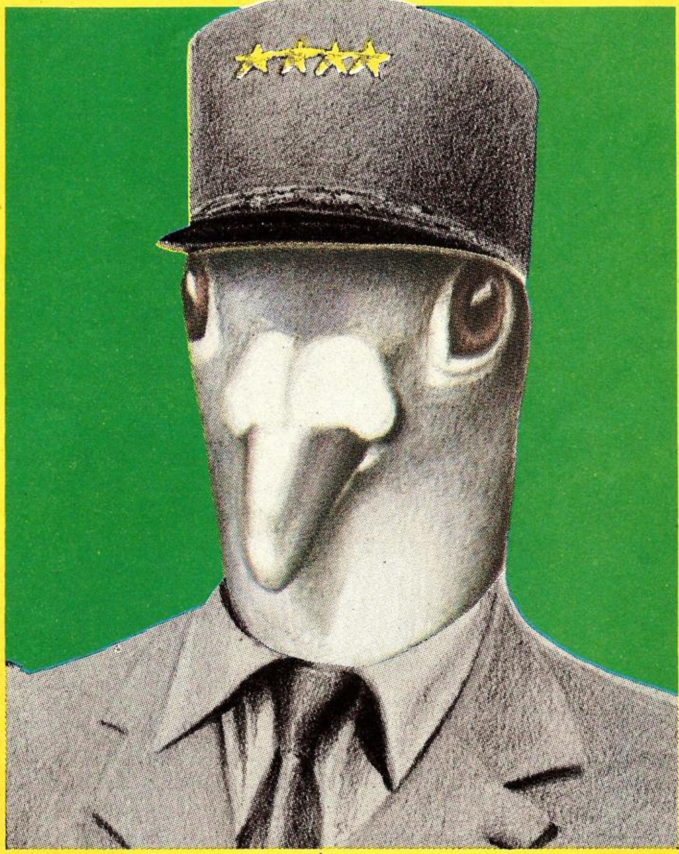
GÉNÉRAL PIGEON

Garde-à-vous ! Voici l'homme chargé du contrôle des pigeons à Paris. Il bataille à 5 contre 40.000. On l'appelle «le général». Rrrompez!!!



Paris, 5 h du matin. Dans les rues désertes qu'éclaire une lueur blafarde, 4 étranges soldats, armés de sacs de maïs et de filets, avancent en silence. Devant eux, «le général»... L'ennemi est partout. Il occupe d'inattaquables positions : les gouttières des toits, les rebords des fenêtres, les corniches. À première vue, le combat est inégal. Pourtant, en 15 ans, le général et ses hommes ont ramené de 250.000 à 40.000 la population des pigeons à Paris.

Toutes les grandes villes d'Europe ont leurs pigeons. Pendant longtemps on a cru qu'ils étaient porteurs de tas de maladies. Aujourd'hui, on sait qu'il n'en est rien. Depuis que le «général pigeon» opère, on n'a relevé aucune trace de maladie transmissible à l'homme chez nos oiseaux.

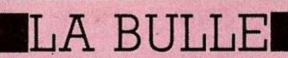


En fait la mission du «général» consiste à éviter que le nombre de pigeons ne dépasse le chiffre fatidique des 40.000, au-delà duquel on estime que la «propreté» de la ville est en danger.

Pour mener la lutte, le «général» a deux atouts sous son képi. La contraception, d'abord. Au cours de deux campagnes de 10 jours, l'une à l'automne, l'autre au printemps, la pilule est distribuée aux pigeons parmi des grains de maïs, de façon à limiter le nombre de naissances*.

La capture, ensuite. Chaque année le général expédie hors de Paris 15.000 pigeons. Destination les éleveurs du Nord ou les forêts de Bretagne. Pour capturer les pigeons sans bobo, il a mis au point un immense filet catapulté par une batterie de fusils sous-marin. Un bricolage qui permet d'attraper 350 pigeons d'un coup, et en douceur. C'est chouette d'être pigeonné par le général !

*Un couple de pigeons peut avoir jusqu'à 18 petits par an.



LA BULLE

LA PRÉHISTOIRE, ON N'EN PARLE JAMAIS ASSEZ. COMMENT PEUT-ON SAVOIR OÙ L'ON VA SI L'ON NE SAIT PAS D'OÙ L'ON VIENT. JE VOUS LE DEMANDE ? ALORS, PLONGEZ-MOI VOTRE TRUFFE DANS LE SUPER DE LA SEMAINE ET ÉCRIVEZ-MOI VOS IMPRESSIONS.

SCHTROUMPFONS-NOUS LES OREILLES!





On avait – c'est vrai – beaucoup de mal à se nettoyer régulièrement les oreilles, mais maintenant qu'on peut se les schtroumpfer : tout change! Le responsable de ce petit miracle est la marque Orbel qui vend ses boîtes de bâtonnets cotonneux sous de petites histoires de schtroumpfs. Que ne ferait-on pas pour qu'on ait les oreilles propres!

UN "MOUSTIQUE" À 7710 M!

À Colorado Springs (USA) un casse-cou du nom de Dick Rowley a atteint l'altitude de 7710 m à bord de son ULM « Jonathan Livingstone le goéland ». D'un poids total de 290 kilos (pilote compris), le moustique à moteur – réalisé à partir d'un kit – a effectué un vol de 2 h et 13 minutes. Exploit ou folie?



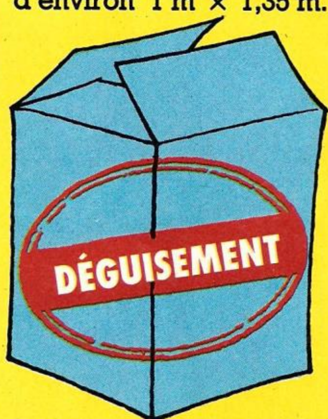
PIANO ET CHIEN...

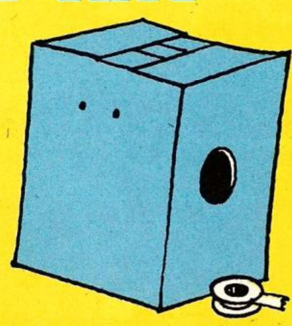


Kird Nurock est musicien. Jusque-là tout est normal. Seulement voilà, il vient de composer une sonate pour piano et chien. Aïe, ça se gâte! Trois toutous ont été sélectionnés parmi 32 candidats pour interpréter cet immortel chef-d'œuvre. La sonate commence par un solo de chaque chien et s'achève en chœur. On aimerait bien écouter ça!

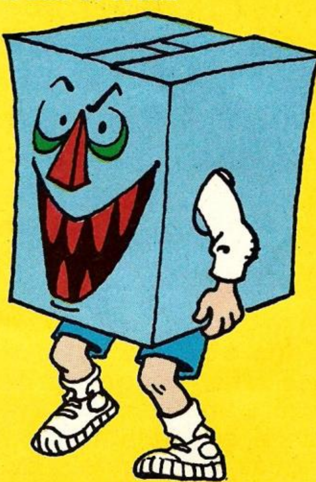
LE MONSTRE DE PAPIER

Pour te déguiser en monstre, rien de plus simple. Prends une feuille de papier fort (de couleur si possible) d'environ 1 m × 1,35 m.





Fais-en un cyclindre plus haut que large que tu fermeras avec du scotch. Forme ensuite 4 angles pour transformer le cylindre en boîte sans fond. Fig. 1. Puis ferme le haut de la boîte comme si tu faisais un paquet cadeau. Fig. 2. Il ne te reste plus qu'à découper deux trous pour les bras, deux trous pour les yeux et à décorer à ton goût avec des couleurs, des dessins qui font peur, et tout... et tout...

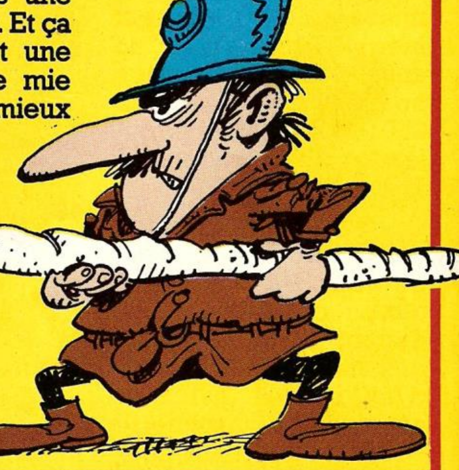


TRUC

LA MIE POMPIER

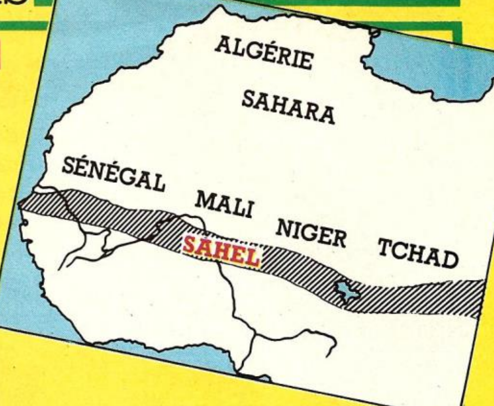
Au feu! Tu viens d'avaler un petit morceau de steack enfoui sous une tonne de moutarde. Et ça brûle! Respire fort une bonne boulette de mie de pain. Ça vaut mieux que d'appeler les pompiers!



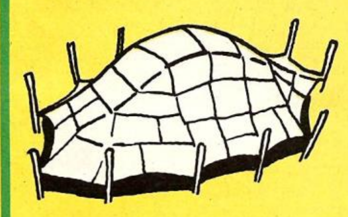


TARLIFT LE PETIT TOUAREG

Ailleurs, on ne vit pas toujours comme chez nous. Et aller voir ailleurs comment vivent les autres enfants, nous aide à mieux comprendre comment vivent chez nous, tous ceux qui viennent justement... d'ailleurs.



Il est, en Afrique, une étroite bande de terre aride en bordure du Sahara. Sahel est son nom, qui signifie « rivage » en arabe. C'est là, entre les étoiles du ciel et les épines de la steppe, que vit Tarlift, fils de Touareg.

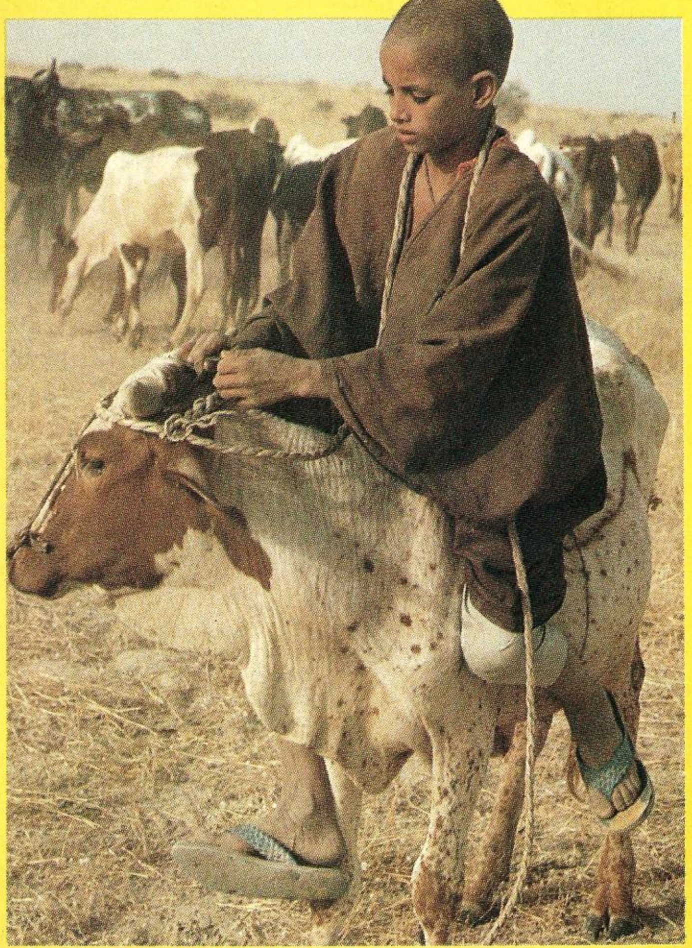


La « maison » de Tarlift

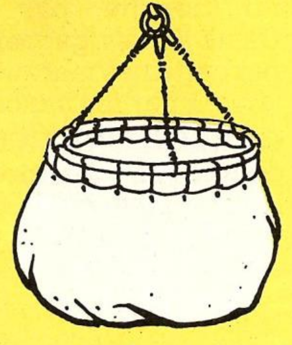
Toutes ces années, il en avait rêvé si souvent de l'école. Et maintenant le grand jour approchait...

Demain il quitterait la grande tente faite de peaux de vache cousues, posées sur des arceaux de bois. Demain il dirait adieu à son petit bœuf Aoudis, cadeau de son père pour ses 12 ans. Il irait au grand village de Léré, là où les hommes vivent dans des maisons. Il irait à l'école.

Sa mère posa, en souriant, un plat de riz fumant devant lui. Il avait faim, il oublia un instant la peur du départ et se détendit.



Lorsque la nuit tomba, la peur l'avait repris. Il ne put fermer l'œil, se retournant tant et tant sur son lit de bois que les scorpions en furent tout abasourdis.

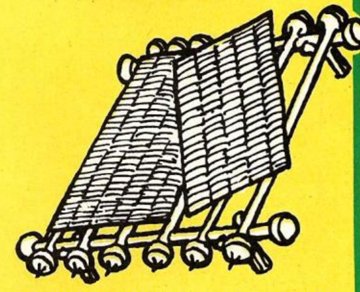


L'outre en peau de mouton imperméabilisée avec du beurre. Elle sert à remonter l'eau du puits.

Lorsque Mariama, sa mère, le secoua tendrement, « Tarlift Enkar! Lève-toi Tarlift! Lève-toi! », il faisait jour. Il mit sa main dans la main fraîche de sa mère et l'y laissa un long moment.

Les larmes au bord des yeux, il ne put dire qu'un seul mot : « Eglir, je pars ».

Rhalid son oncle de Léré l'attendrait, juché sur son dromadaire... Il le réconforterait. Oui, il apprendrait des tas de choses à l'école, l'histoire, la géographie. Il se ferait de nouveaux amis. Il jouerait au football. Tarlift éclata de rire...



Le lit de Tarlift. Il repose sur des piquets qui l'isolent des insectes.

Bientôt le campement ne fut plus qu'un minuscule point à l'horizon...

Pour en savoir plus sur Tarlift, lisez le très beau livre : ***Tarlift fils de touareg*** (textes et photos d'Anne Rochegude). Collection *Un jour dans mon village...* Ed. Larousse. Prix : 38 F.



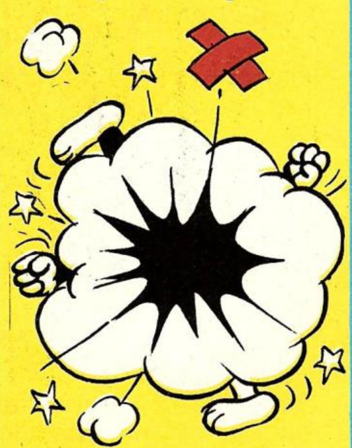
Une selle de dromadaire. Une peau teinte de couleurs vives fixée par des clous de bronze.

QUE CACHE CE SPARADRAP?

Pourquoi Hercule porte-t-il toujours un petit pansement rouge sur la joue gauche? Que lui est-il arrivé?
Carole Larbib, 93260 Les Lilas.

Pourquoi Hercule a-t-il du sparadrap sur la joue gauche?
Céline Petit, 23150 Ahun.

Vous êtes des dizaines à me poser sans cesse la question! Hum... eh bien disons que c'est le résultat d'une vieille escarmouche, un petit différend qui nous a opposés autrefois... *Hercule* n'aime pas tellement en parler, il garde son sparadrap pour avoir l'air d'un dur – mais ça ne m'impressionne pas!

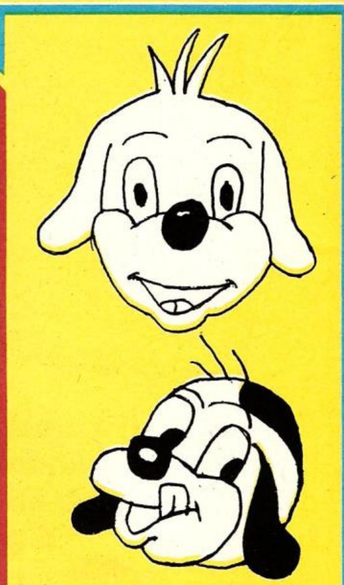


DES HÉROS TOUT NUS!

Je suis un dingue de B.D. Je dessine et j'essaie de créer des personnages... mais je ne sais pas les habiller! Pourrais-tu me donner des conseils?
Sébastien Mayeux, Viarmes.



Reproduis d'abord des personnages classiques que tu trouveras dans *Le Nouveau Pif* (*Cogan, Okada, Yvain*...). Par la suite, tu verras qu'il est moins difficile de dessiner des personnages habillés. Et si tu as vraiment des problèmes, invente des héros qui vivent aux temps préhistoriques!



William Teyssier d'Aulnat m'envoie deux portraits : il m'a croqué avec *Pifou*. Croustillant, non?

Le Nouveau Pif est tellement sensationnel que je n'en ai pas encore manqué un seul numéro depuis que je le lis!
Romuald Ranty, 87220 Boisseuil.

Cela fait quatre ans que je te lis régulièrement... et je ne suis pas près de m'arrêter!
Lionel Marchand, 07300 Tournon.

Ton journal a changé, mais nous le trouvons toujours aussi amusant et drôle. Une mention spéciale pour Hercule!
Sophie, Martine et Julie Nachaux. 77500 Cholles.

UN CAPITAINE AU LONG COURS

Combien y a-t-il eu d'épisodes de Capitaine Apache? Quand ses aventures vont-elles se terminer?
P. Carré, 71301 Rouvrat.

Capitaine Apache arrive à son 88e épisode... et ses aventures ne sont pas près de s'achever. Longue route et longue vie à *Okada*!

BONJOUR BIDJI!

Bruno Hacquin (d'Aubigny sur Nère) m'annonce la naissance de son personnage **Bidji**... le pois sauteur extraterrestre! (Je ne sais pas s'il est terrestre, mais il est vraiment extra!) Merci à toi, **Bruno**, de m'avoir fait parvenir ces huit pages d'aventures en B.D. sur cette étonnante « planète **Mazout** ».

AVIS... EN VRAC!

Ton journal est superchouette. Félicitations pour Cogan, c'est extra!
Olivier Vernejoul, 46130 Bretenoux.

J'attends toujours le mardi avec impatience pour acheter *le Nouveau Pif*. Pif, tu me plais beaucoup, tu es mon héros préféré!
Stéphane Bearnez, 17000 La Rochelle.

Tes gags sont amusants, ils me font beaucoup rire. Et comme Placid et Muzo sont drôles... Merci à Nicolaou, qu'il continue à les faire vivre longtemps pour notre plus grand plaisir!
Virginie Facet.

LE MONDE DE LA POÉSIE

Merci à **Stéphanie Girard (de Ganejan)** de m'avoir adressé une vingtaine de poésies, qu'elle a regroupées en un joli recueil illustré.



AVIS AUX LECTEURS

CONCOURS : Vous êtes nombreux à m'écrire pour me demander les résultats des concours. Attention : seuls sont publiés dans le journal les résultats des concours organisés par *le Nouveau Pif* (comme, par exemple, « Découvre la Chine »). Les gagnants des concours proposés par certaines marques sont contactés personnellement par les annonceurs.

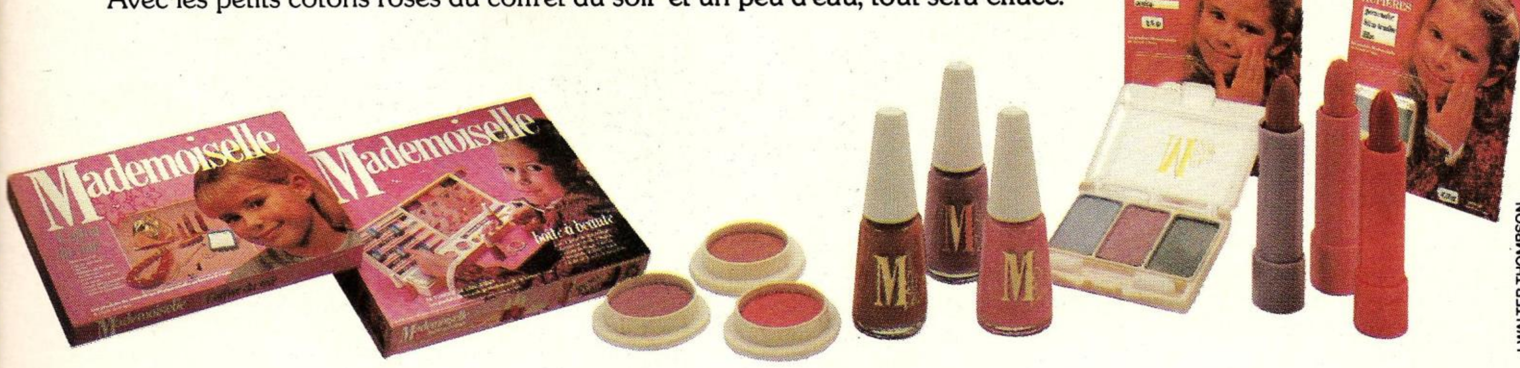
CORRESPONDANTS : Beaucoup me demandent encore des adresses de correspondants. Je leur rappelle qu'ils doivent écrire (en n'oubliant pas de joindre une enveloppe timbrée pour la réponse) au :

Service de Correspondance
Scolaire Internationale
29, rue d'Ulm
75230 Paris Cedex 05.

Mademoiselle

Ce soir, tu seras la plus belle.

Une de tes amies t'a invitée chez elle ? Fais-toi belle très vite avec le Coffret du Soir Mademoiselle. Un joli bandeau pour une coiffure de fête. Des bijoux et des paillettes. Un sac doré pour y mettre le miroir, le rouge à lèvres et les fards que renferme le coffret.
Et si tu veux un maquillage très complet, tu trouveras tout ce qu'il te faut dans la Boîte à Beauté. Avec 12 produits et une grande console de maquillage, tu seras à coup sûr la reine de toutes tes soirées.
Enfin, une fois rentrée, n'oublie surtout pas de te démaquiller.
Avec les petits cotons roses du coffret du soir et un peu d'eau, tout sera effacé.



J. WALTER THOMPSON


Les aventures d'
YVAIN
scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR
LES PORTES DE LA MER
POURSUIVANT LA QUÊTE DU CHAUDRON D'OR, YVAIN ARRIVA DEVANT UN CROMLEC'H - LE CERCLE DES PIERRES LEVÉES...
CROA...! CROAAA...!
ET LE CORBEAU PARLA LE LANGAGE DES HOMMES...
SI TU AS LE COURAGE, YVAIN, ATTENDS LA LUNE HAUTE DANS LE CERCLE DES MENHIRS.
© Ed. VAILLANT 2004
SANS EFFORT, LES PIERRES LEVÉES SE METTAIENT EN MARCHE...
LA TERRE TREMBLAIT!
...ET LE CERCLE, EFFRAYANT, SE RESSERRAIT SUR LE CHEVALIER !
EN MÊME TEMPS, L'ÉCUREUIL ET LE CHEVAL S'ÉCHAPPÈRENT DU CROMLEC'H...
PLUTÔT ÊTRE BROYÉ QUE FUIR...
89



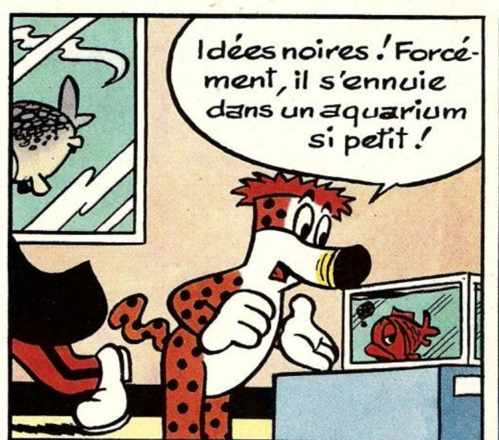
La semaine prochaine : **LES GNOMES DE LA MER**

LÉO bête à part...

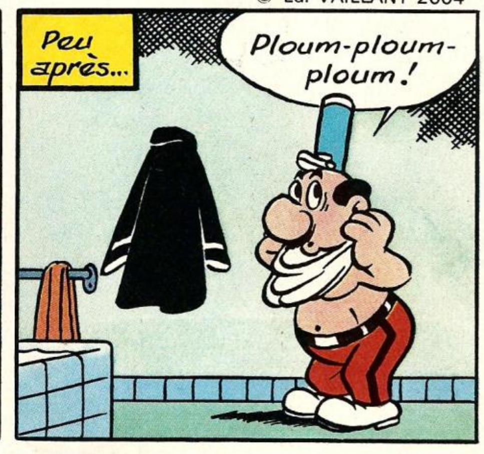
Poisson-surprise





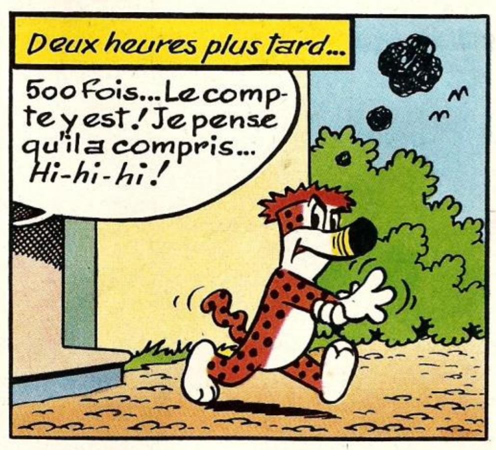


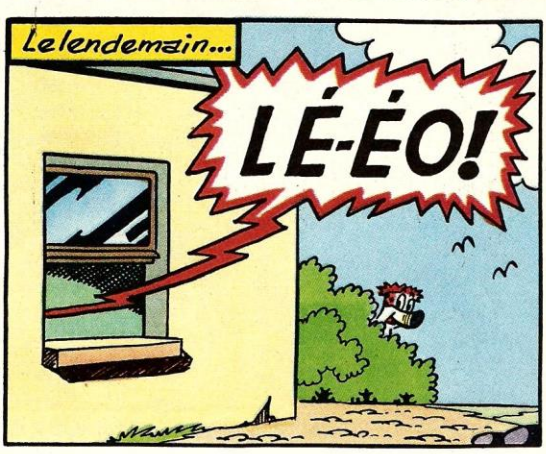


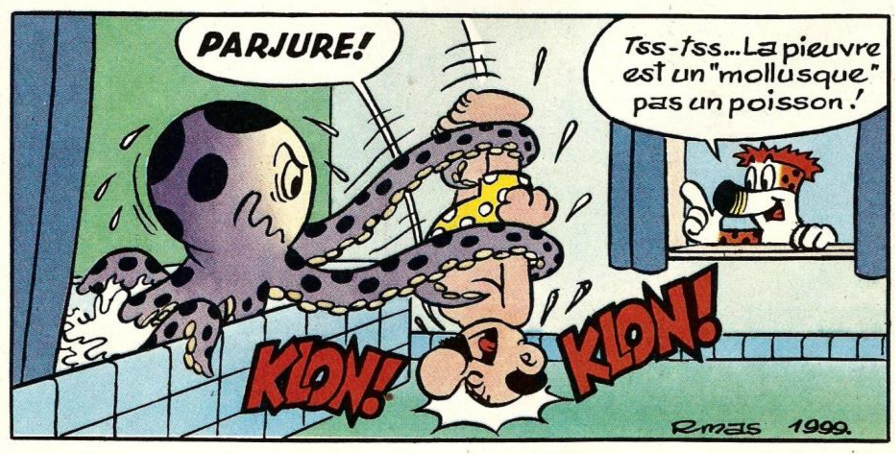










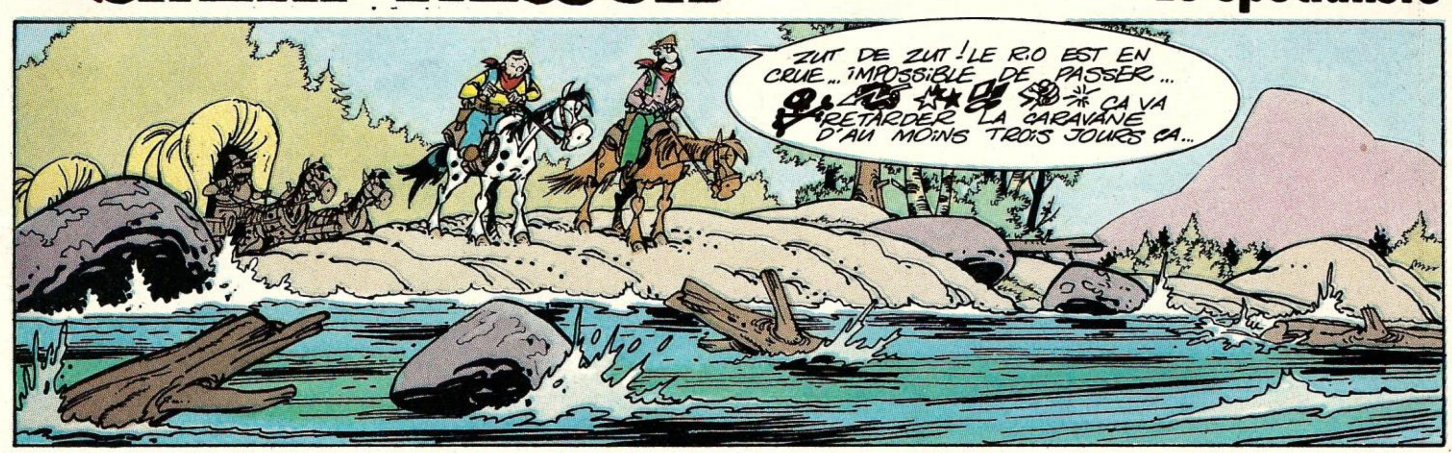


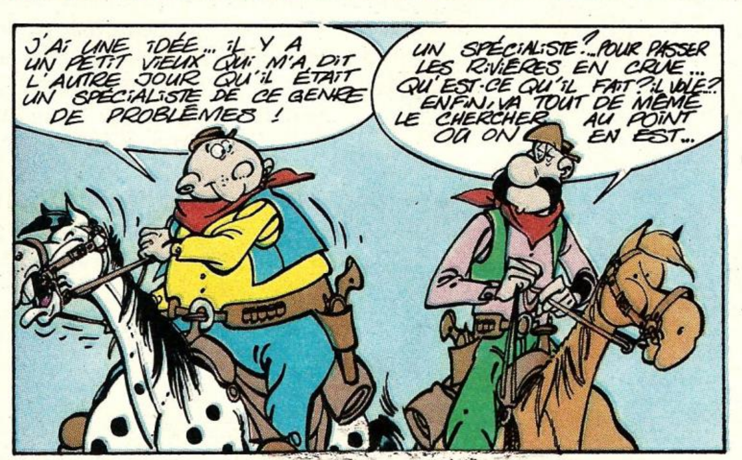
SCENARIO ET DESSINS: R. MAS.

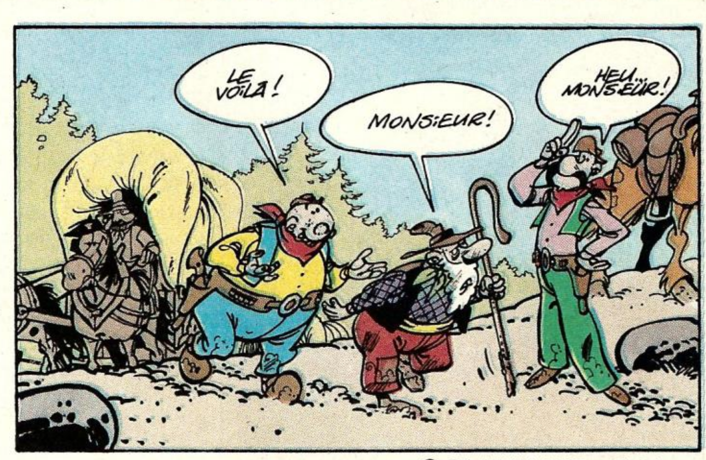

TOM ET JERRY.
UN NOUVEAU DÉFI LANSAY.
CFRP
Tom et Jerry
LES PIEGES ET L'HOROSCOPE
Avec Tom et Jerry,
Lansay te lance un nouveau défi.
Seras-tu assez fort pour
attraper Jerry sans tomber
dans les pièges ?
Si c'est ton jour de chance,
l'horoscope te le dira.
Prêt ?
Sors tes griffes et dépêche-toi !
Tom et Jerry :
un jeu + un horoscope.
Lansay
© MGM/UA ENTERTAINMENT CO. 1983 TOUS DROITS RÉSERVÉS.
BIG JIM ®
BIG JIM À BORD DU VÉHICULE SPATIAL,
REUSSIRA-T-IL À SAUVER JEFF LE COMMANDO
DU PIÈGE TENDU PAR LES DANGEREUX ESPIONS ?
JEFF !
ATTENTION
LES ROCHERS !
Ogilvy & Mather
BIG JIM
MATTEL ®



Le spécialiste







HÉÉ... MAIS DIS DONC IL EST SUPER TON MEC COMMENT S'APPELLE-T-IL ?

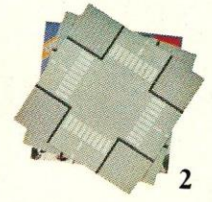
HEU MOÏSE JE CROIS !

SCENARIO : F. CORTEGGIANI, DESSINS : P. TRANCHAND.

Bonne nouvelle, le facteur a déjà trouvé notre nouvelle maison.



1

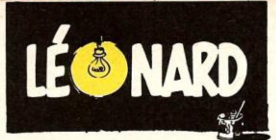

2

3

1 Réf. : 6374. Une vraie maison de campagne avec cuisinière, salon, chambre à l'étage et barbecue dans le jardin. **2** Réf. : 6304. 2 croisements. **3** Réf. : 6624. Le camion livraison. La porte arrière peut s'ouvrir pour charger les colis.



Legoland ville : jouez dans votre propre ville.



La providence des chats







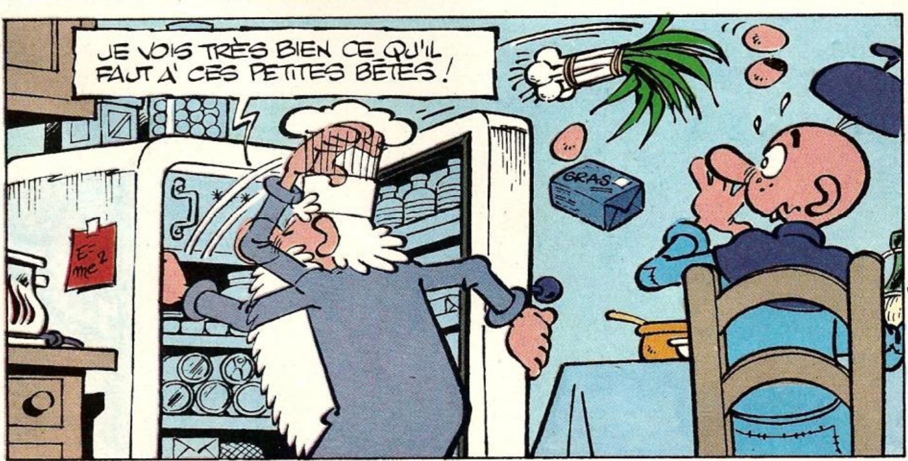








162 A





PAR TURK ET DE GROOT.


VIANDE DE PREMIER CHOIX, LÉGUMES DU JARDIN, LE TOUT PRÉSENTÉ SOUS FORME DE PETITS DÉS...


GOÛTEZ-MOI ÇA, DISCIPLE ET DONNEZ-MOI UNE APPRÉCIATION CLAIRE ET PRÉCISE...


CHOMP CHOMP...


MEROOW



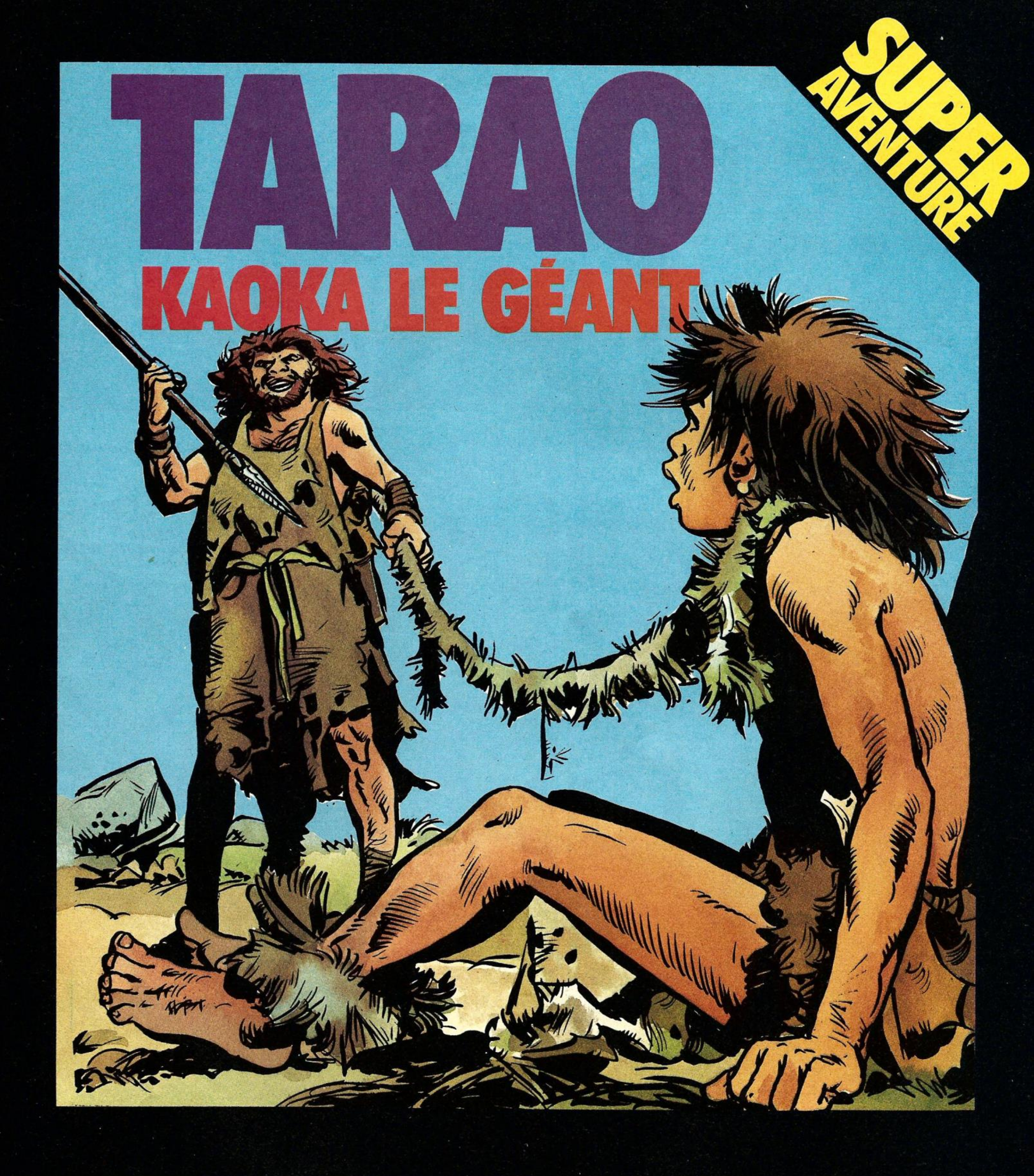

ESSAI CONCLUANT!... RAJOUTONS LES VITAMINES (INSIPIDES, AFIN DE NE PAS ALTÉRER LE GOÛT!)...


...ET VOILÀ!... DORÉNAVANT, SI ON ME DEMANDE SI J'AI UN CHAT DIFFICILE, JE POURRAI RÉPONDRE QUE OUI, PEUT-ÊTRE, MAIS QUE GRÂCE AU LÉONACHAT, IL LÈCHE ET RELÈCHE SON ASSIETTE, ET QU'IL EN REDEMANDE!...


ALORS, DISCIPLE,... QU'EN PENSEZ-VOUS?
?
GNAPGNAP
BOUF
RONRON
MIAMIOM
CHOMP
FLOCFLOC


AH, BEN ÇA!?... POUR UNE RÉUSSITE,...
1623


...C'EST UNE RÉUSSITE!...
LEONARD GENIE
TURK & DE GROOT



+ LASCAUX
“LE TRESOR INVISIBLE”



L'ORAGE QUI MENAÇAIT ÉCLATA SOUDAIN. MAIS IL NE SURPRIT PAS TARAO, L'ENFANT SAUVAGE...

OÙ SE CACHENT DONC LES "SINGES-QUI-PARLENT" QUAND LA COLÈRE DU CIEL ÉCLATE ?...

QU'IL LE VEUILLE OU NON, SES PENSÉES LE RAMENAIENT TOUJOURS AUX "SINGES-À-PEAU-LISSE"...

LES MAUVAIS ESPRITS NE VEULENT PAS QUE TARAO REJOIGNE CEUX DE SON ESPÈCE !

PAR DEUX FOIS, POURTANT, IL AVAIT APPROCHÉ LES "HOMMES"...

...MAIS LE PREMIER ÉTAIT **MORT**... ET L'AUTRE **N'AVAIT PLUS DE LANGUE !** (1)

L'ÉBLOUISSANTE LUMIÈRE D'UN ÉCLAIR ILLUMINA SOUDAIN SON REFUGE.

OOOH... PUISSE LE CIEL NE PAS FRAPPER TARAO **ENCORE UNE FOIS !**

18 (1)

(1) LIRE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT.

DE R. LECUREUX, DESSINS : MARCELLO


CHAQUE ORAGE LUI REMÉMORAIT CETTE NUIT DE FEU OÙ IL AVAIT ÉTÉ FRAPPÉ PAR LA FOUDRE...
... CETTE NUIT OÙ IL **AVAIT PERDU LA MÉMOIRE**, CETTE NUIT OÙ TOUT SON PASSÉ, TOUS SES SOUVENIRS AVAIENT SOMBRÉ DANS L'ABÎME DE L'OUBLI.
SI TARAO APPARTENAIT A UN CLAN DE "SINGES-QUI-PARLENT", COMMENT SE SONT PASSÉES LES PREMIÈRES SAISONS DE SA VIE ?...
... A-T-IL EU UNE MÈRE ET UN PÈRE QUI LE PROTÉGEAIENT, COMME EN ONT TOUS LES ANIMAUX DE LA FORÊT ?...
2004
D'OÙ VENAIT-IL... QUI ÉTAIT-IL ?... CHAQUE FOIS QU'IL S'ÉTAIT POSÉ CES QUESTIONS, IL S'ÉTAIT RETROUVÉ DEVANT L'ABÎME DE SA MÉMOIRE PERDUE...
2


... ET POURTANT, TARAO EST BIEN UN " SINGE-À-PEAU-LISSE " ! ALORS POURQUOI LE DESTIN S'ACHARNE-T-IL CONTRE LUI !?...

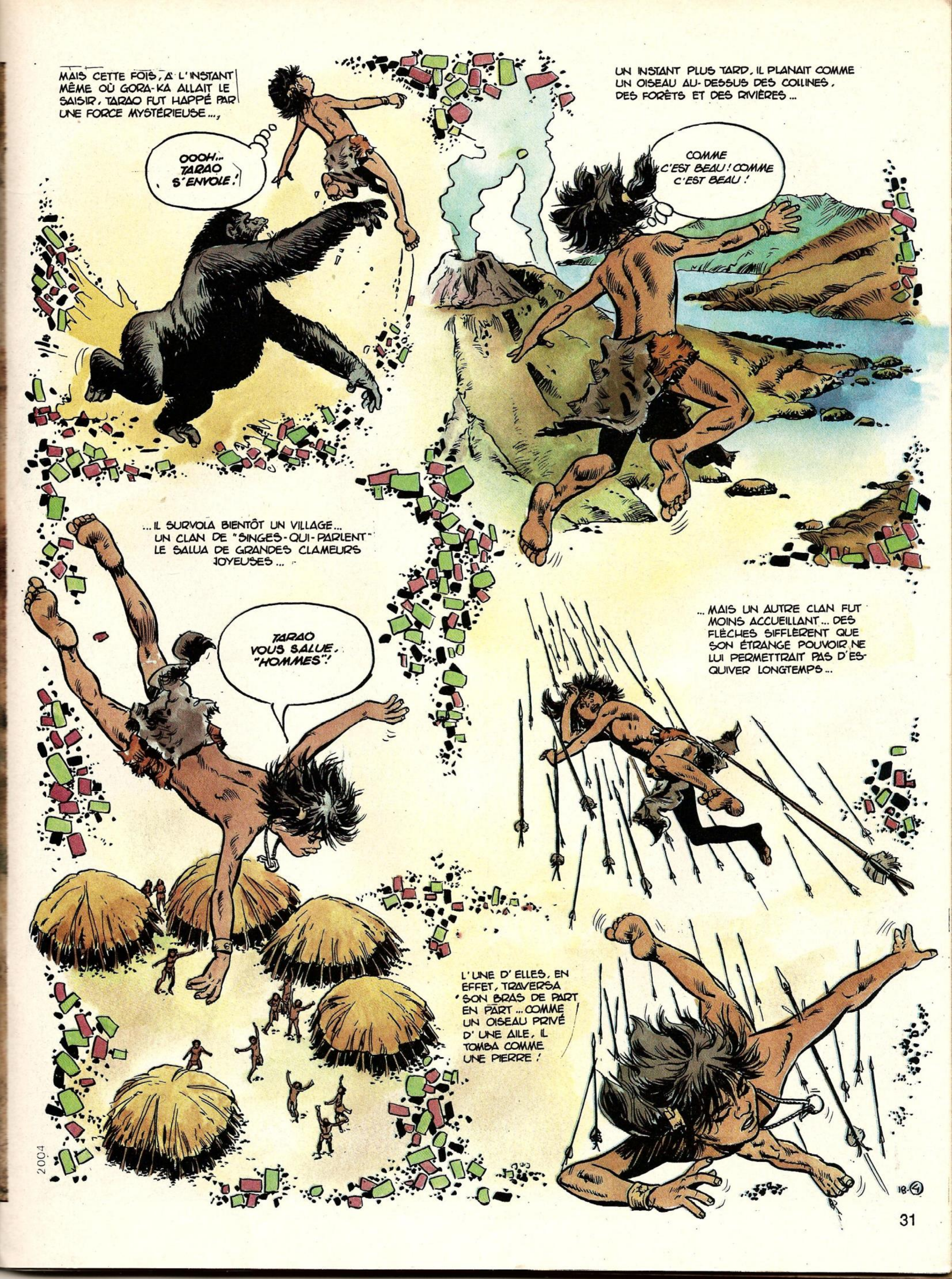

DANS L'ÉCLAT FULGURANT D'UN NOUVEL ÉCLAIR, LES "OMBRES" LUI APPARURENT...
" CESSE DE GÉMIR SUR TON DESTIN, TARAO ! TU FINIRAS BIEN PAR RETROUVER TES FRÈRES, LES "HOMMES"...


L'ENFANT SAUVAGE SAVAIT QUE CES "OMBRES" N'EXISTAIENT QUE DANS SON IMAGINATION ... ELLES N'ÉTAIENT QU'UNE DES FACETTES DE SA CONSCIENCE ...

2004


À L'ABRI DE CETTE SAILLIE, LE SOL ÉTAIT RESTÉ TIÈDE ... MALGRÉ LE TONNERRE ET LES ÉCLAIRS, TARAO FINIT PAR S'ENDORMIR...


... IL RÊVA, COMME BIEN SOUVENT, QU'IL ÉTAIT TRAQUÉ PAR GORA-KA-LE TERRIFIANT. LE GORILLE, COMME TOUJOURS, ÉTAIT SUR SES TALONS ...


MAIS CETTE FOIS, À L'INSTANT MÊME OÙ GORA-KA ALLAIT LE SAISIR, TARAO FUT HAPPÉ PAR UNE FORCE MYSTÉRIEUSE...,
OOOH... TARAO S'ENVOLE!
UN INSTANT PLUS TARD, IL PLANAIT COMME UN OISEAU AU-DESSUS DES COLLINES, DES FORÊTS ET DES RIVIÈRES...
COMME C'EST BEAU! COMME C'EST BEAU!
...IL SURVOLA BIENTÔT UN VILLAGE... UN CLAN DE "SINGES-QUI-PARLENT" LE SALUA DE GRANDES CLAMEURS JOYEUSES...
TARAO VOUS SALUE, "HOMMES"!
... MAIS UN AUTRE CLAN FUT MOINS ACCUEILLANT... DES FLÈCHES SIFFLÈRENT QUE SON ÉTRANGE POUVOIR NE LUI PERMETTRAIT PAS D'ESQUIVER LONGTEMPS...
L'UNE D'ELLES, EN EFFET, TRAVERSA SON BRAS DE PART EN PART... COMME UN OISEAU PRIVÉ D'UNE AILE, IL TOMBA COMME UNE PIERRE!
18-4
2004



... IL CROYAIT S'ÉCRASER SUR LE SOL, MAIS IL N'EN FUT RIEN ! CE FUT PRESQUE EN DOUCEUR QU'IL TOMBA DANS LES BRAS DE... GORA-KA LE TERRIFIANT !...
... IL NE POUVAIT PLUS ÉCHAPPER AU GORILLE DONT LES DOIGTS PUISSANTS AVAIENT SAISI SON COU ET SERRAIENT, SERRAIENT...
AAAAAAH...
CE FUT SON PROPRE RÂLE QUI L'ARRACHA À SON CAUCHEMAR... UNE LONGUE LIANE ÉTAIT NOUÉE À SON COU...
...AAAAAAAAHH...
...UNE AUTRE ENTRAVAIT SES CHEVILLES...
TARAO A RÊVÉ... PEUT-ÊTRE RÊVE-T-IL ENCORE ?...
HA ! HA ! HA !
NON ! TU NE RÊVES PLUS, DÉMON ! TU ES LE PRISONNIER DE KAOKA-LE-FORT ! HA ! HA !...
!?!

UNE SORTE DE GÉANT TIRAILLAIT EN RIANT LA LIANE-LAISSE...

HA! HA! TU DORMAIS SI BIEN QUE TU N'AS MÊME PAS SENTI KOAKA TE LIGOTER LES JAMBES!



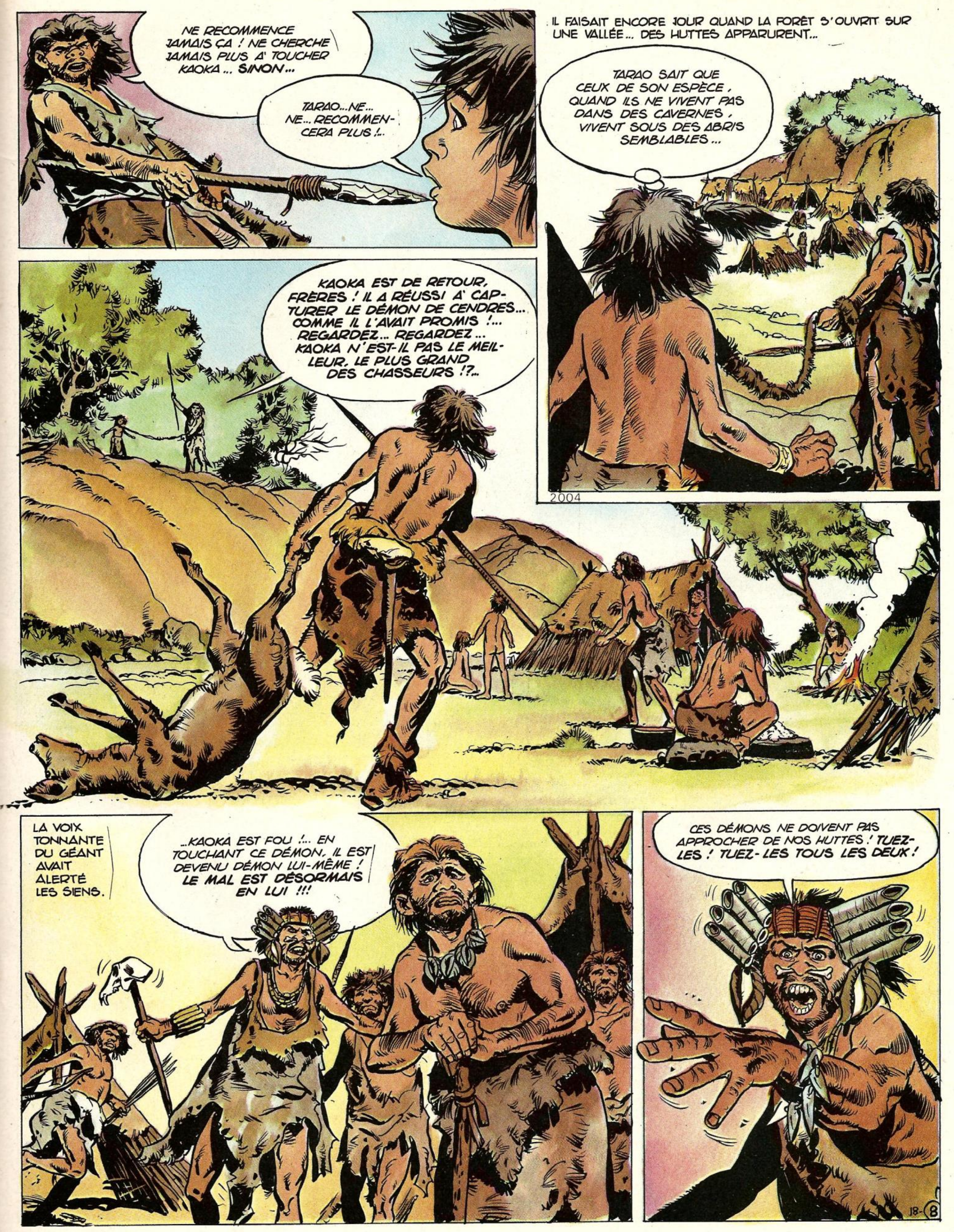


LE COLOSSE VENAIT POURTANT DE PROJETER SA LANCE...

KAOKA POURRAIT TUER TARAO-LE-DÉMON... MAIS IL PRÉFÈRE LE RAMENER VIVANT AUX SIENS!



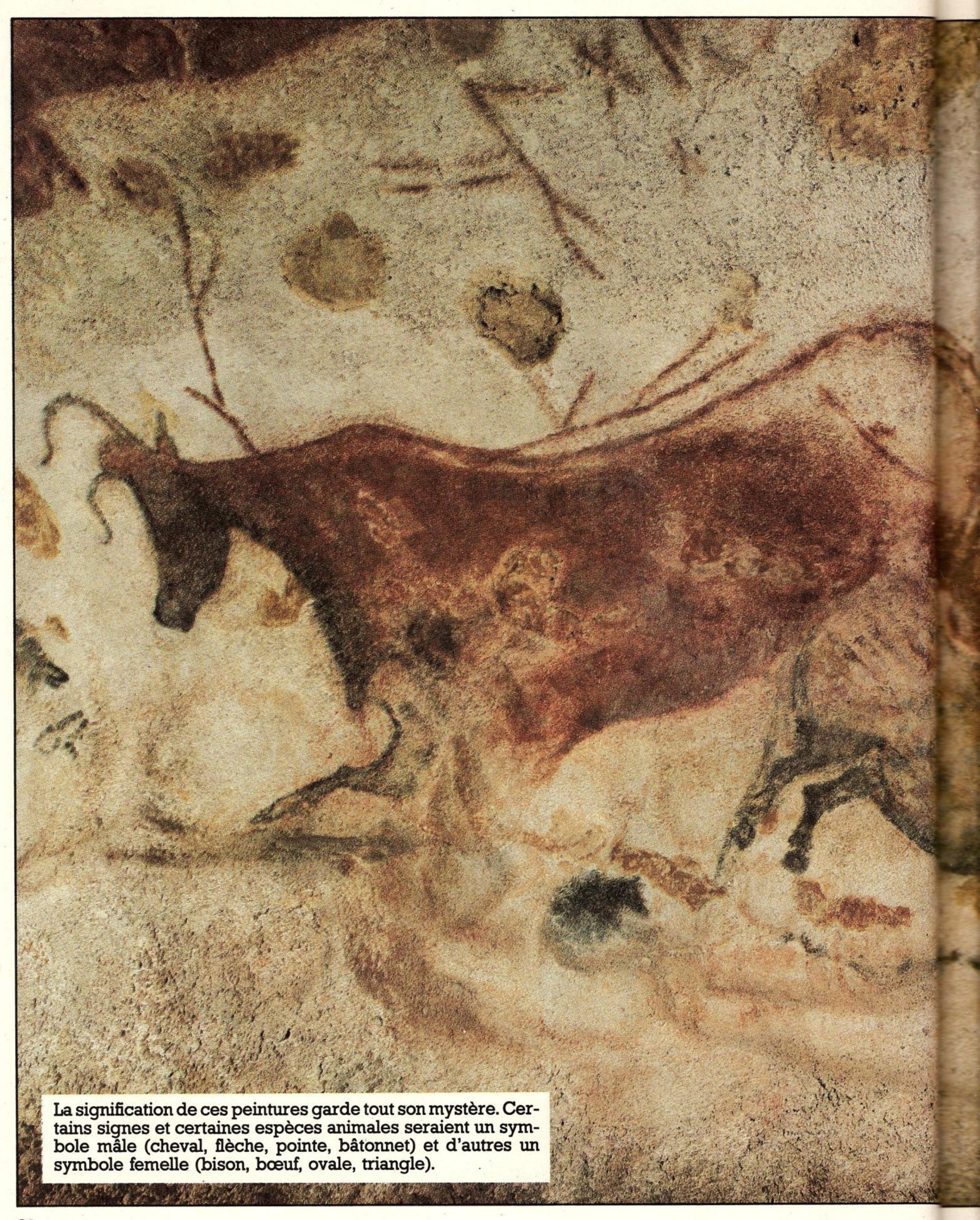

PEU APRÈS...
POURQUOI N'AS-TU PAS CONFISQUÉ SON COUTELAS À TARAO !?...
PARCE QUE L'ARME D'UN DÉMON NE PEUT ÊTRE QUE MAUDITE !
L'ENFANT-SAUVAGE SE SAVAIT ASSEZ AGILE, ASSEZ VIF POUR ÉCARTER LA BOUCLE DE LA LIANE-LAISSE ET ÉCHAPPER À CE "SINGE-À-PEAU-LISSE"...
MAIS IL AVAIT UNE AUTRE IDÉE...
TARAO NE DOIT PAS FUIR ! GRÂCE À KAOKA, TARAO A ENFIN L'OCCASION D'APPROCHER SES FRÈRES, LES "HOMMES" !
2004
INUTILE DE TIRER SUR CETTE LIANE, KAOKA : TARAO NE S'ENFUIRA PAS ! TIENS, IL VA TE TOUCHER LA MAIN POUR TE PROUVER QU'IL N'EST PAS UN "DÉMON" !...
LE GÉANT, ÉPOUVANTÉ, AVAIT ESQUIVÉ TARAO COMME S'IL S'ÉTAIT AGI D'UN MONSTRE...
HAAA !... ARRIÈRE ! ARRIÈRE !
18a 7


NE RECOMMENCE JAMAIS ÇA ! NE CHERCHE JAMAIS PLUS À TOUCHER KAOKA... SINON...
TARAO... NE... NE... RECOMMENCERA PLUS !..
IL FAISAIT ENCORE JOUR QUAND LA FORÊT S'OUVRIT SUR UNE VALLÉE... DES HUTTES APPARURENT...
TARAO SAIT QUE CEUX DE SON ESPÈCE, QUAND ILS NE VIVENT PAS DANS DES CAVERNES, VIVENT SOUS DES ABRIS SEMBLABLES...
KAOKA EST DE RETOUR, FRÈRES ! IL A RÉUSSI À CAPTURER LE DÉMON DE CENDRES... COMME IL L'AVAIT PROMIS !... REGARDEZ... REGARDEZ... KAOKA N'EST-IL PAS LE MEILLEUR, LE PLUS GRAND DES CHASSEURS !?..
2004
LA VOIX TONNANTE DU GÉANT AVAIT ALERTÉ LES SIENS.
...KAOKA EST FOU !... EN TOUCHANT CE DÉMON, IL EST DEVENU DÉMON LUI-MÊME ! LE MAL EST DÉSORMAIS EN LUI !!!
CES DÉMONS NE DOIVENT PAS APPROCHER DE NOS HUTTES ! TUEZ-LES ! TUEZ-LES TOUS LES DEUX !
18-8


MORT À KAOKA !
MORT AUX DÉMONS !
MONTANT À L'ASSAUT DE LA COLLINE, LES CHASSEURS DÉCOCHAIENT DÉJÀ LEURS FLÈCHES...
LE GÉANT NE BOUGEAIT PLUS, COMME PÉTRIFIÉ PAR LA STUPEUR...
POURQUOI FONT-ILS ÇA... POURQUOI ?...
TARAO CROIT QU'IL NE SERAIT PAS PRUDENT DE LES ATTENDRE POUR LEUR DEMANDER !... VIENS, KAOKA, VIENS !...
L'ENFANT SAUVAGE S'ÉTAIT DÉBARRASSÉ DE LA "LAISSE"...
...ET BONDISSAIT DANS LES TAILLIS... C'EST ALORS QUE KAOKA VACILLA.
AAAAAH !...
UNE SECONDE FLÈCHE, PUIS UNE TROISIÈME LE FIRENT S'ÉCROULER...
VIENS, KAOKA, VIENS !... TARAO T'AIDERA !
NON !... NE... NE ME TOUCHE PAS !...



FIN DE L'EPISODE



La signification de ces peintures garde tout son mystère. Certains signes et certaines espèces animales seraient un symbole mâle (cheval, flèche, pointe, bâtonnet) et d'autres un symbole femelle (bison, bœuf, ovale, triangle).

LASCAUX
LE TRÉSOR INVISIBLE



Les grottes de Lascaux se trouvent non loin de Montignac sur les bords de la Vézère.

Les fresques de Lascaux furent découvertes en 1940. La légende raconte qu'un chien tomba dans un trou provoqué par la chute d'un arbre déraciné. Pour le rattraper, ses maîtres y descendirent à leur tour et, médusés, découvrirent alors... les fresques fabuleuses de Lascaux. Située près de Montignan (Dordogne) sur la rive gauche de la Vézère, cette grotte merveilleuse montre des peintures et des gravures datant du Paléolithique (de 30 000 à 18 000 ans avant J.C.).

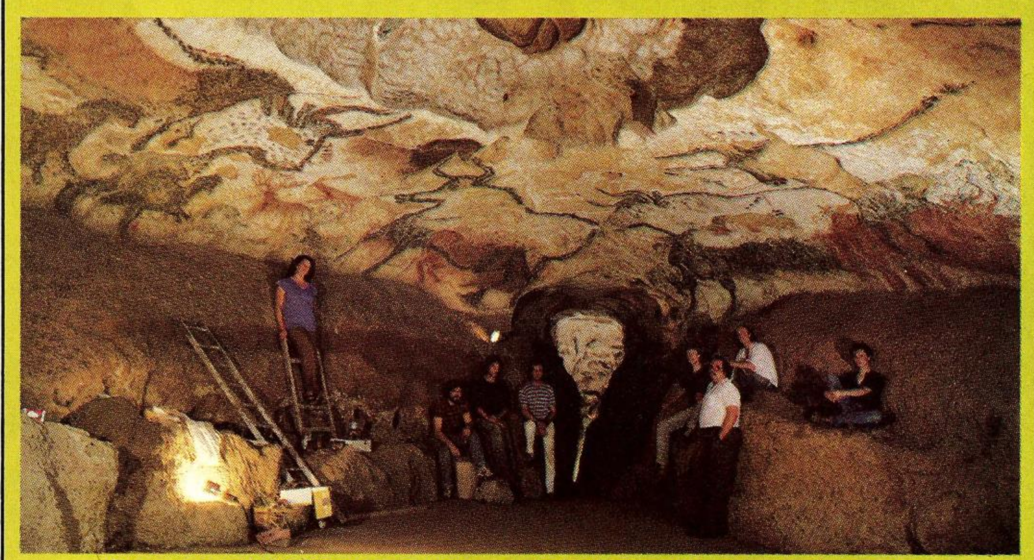
Aussitôt les touristes déferlent et en 1962 par exemple, c'est plus de 100 000 personnes qui défilent sans arrêt dans cette *« Chapelle Sixtine de la Préhistoire »*. **Hélas, une telle affluence provoque une hausse de la température ambiante et du pourcentage de gaz carbonique; ce qui entraîne l'apparition de maladies qui s'attaquent aux peintures. Un voile de calcite recouvrit peu à peu les fresques. Une décision s'imposait. En 1973, la grotte fut définitivement interdite au public.**



Depuis 20 ans, à Lascaux, la plus belle grotte ornée de la Préhistoire était fermée au public. Mais depuis cet été, grâce au travail acharné d'une douzaine d'hommes et de femmes, ce chef-d'œuvre de nos lointains ancêtres est de nouveaux visible. Il s'agit d'une copie tellement exacte qu'on s'y croirait!



OPÉRATION «CRO-MAGNON»!

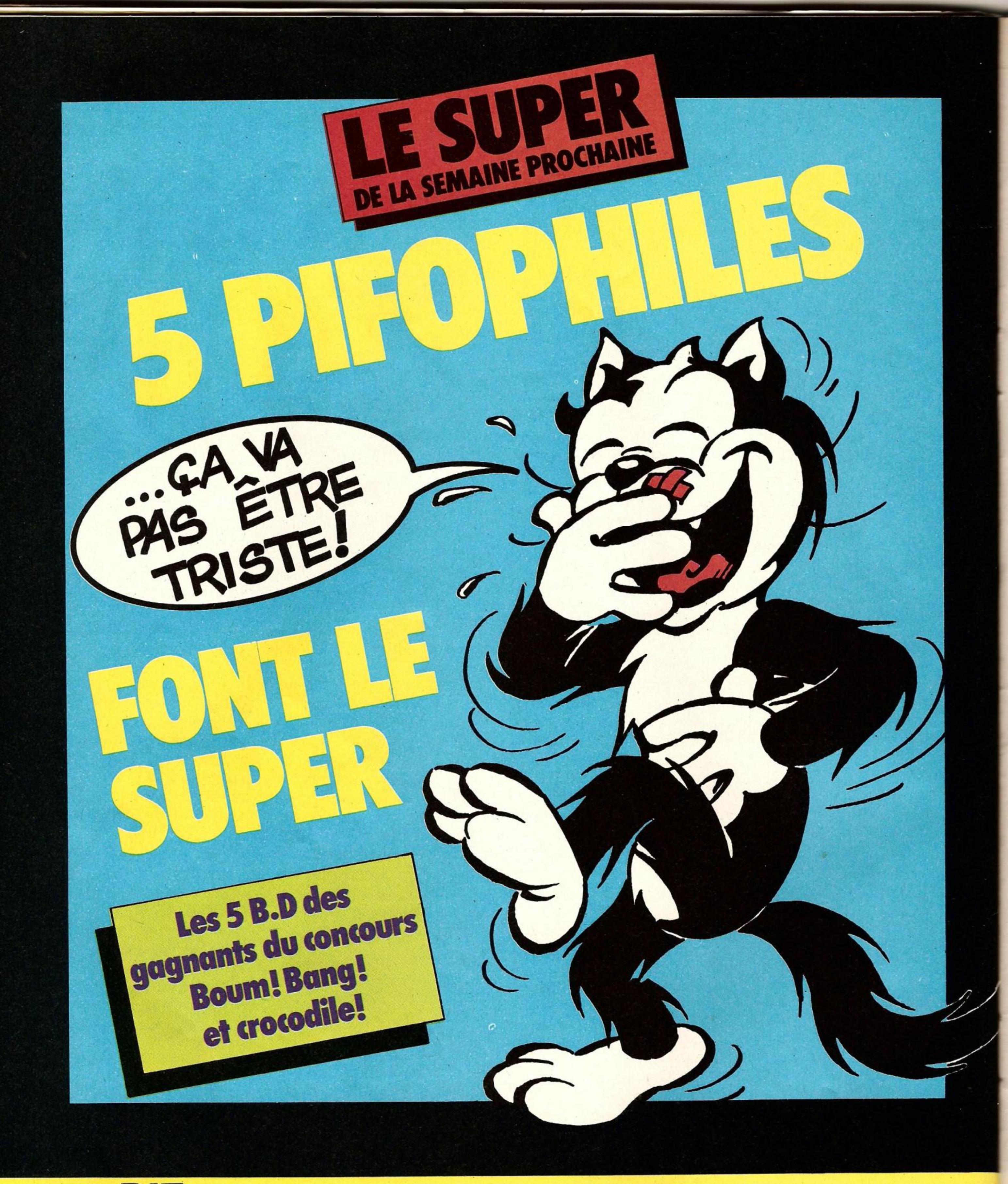


Ils ont travaillé dix ans pour reproduire les peintures de Lascaux.

Ainsi l'un des chefs-d'œuvre des artistes de l'Âge préhistorique allait demeurer invisible aux yeux du grand public! Mais des hommes et des femmes, amoureux de Lascaux, veulent faire revivre la grotte. Ils déclenchent alors ce que l'on peut appeler *« l'opération Cro-Magnon »*, ou la construction de Lascaux II. Ils décident de bâtir, dans une carrière proche de Montignac, un fac-similé, une copie des grottes de Lascaux! Ils commencent par construire un énorme « blockhaus » de béton, dans lequel ils installent une carcasse métallique sur laquelle ils vont ensuite reconstituer le volume intérieur de la caverne. Trois épaisseurs de grillage y sont agrafées pour obtenir le relief exact des murs. Puis, couche après couche, du mortier et du ciment y sont projetés, afin de reconstituer l'apparence de la roche. Petit à petit Lascaux apparaît. Pour retrouver la brillance et l'aspect de calcite, si caractéristique à cette grotte du Périgord, on maquille alors la paroi avec de la poudre de marbre et de quartz. Il ne reste plus qu'à reproduire les fameuses peintures!

Les hommes du XXe siècle vont-ils égaler le génie des hommes de Cro-Magnon? Les artistes d'aujourd'hui sauront-ils recréer les couleurs de ceux d'hier?

Heureusement, au pied même des fresques, des archéologues ont retrouvé des restes de colorants vieux de 17 000 ans. Ce qui permet de retrouver les teintes exactes employées autrefois. Enfin les animaux sont mis en place, par petites touches d'ocre jaune, d'ocre rouge et de manganèse. Le « fresquiste » souffle comme au pistolet de la peinture en poudre dans des étuis de bambous. Nos ancêtres, eux, devaient utiliser des os creux. L'erreur est-elle interdite? Toutes les peintures sont vérifiées à l'aide de photos stéréoscopiques, avec des lunettes spéciales, au millimètre près.
Cette aventure sans précédent au service de l'un des plus grands chefs-d'œuvre de l'Humanité a vu le jour cet été. Ce travail a rassemblé une véritable légion étrangère d'architectes, d'ingénieurs, de dessinateurs, de ferroniers d'art, de soudeurs, de maçons, d'artistes peintres et sculpteurs. Grâce à elle, les merveilleuses peintures de Lascaux sont à nouveau visibles.



+ PIF : Une aventure roulante avec le Pépé...

+ COGAN : Le peuple des racines

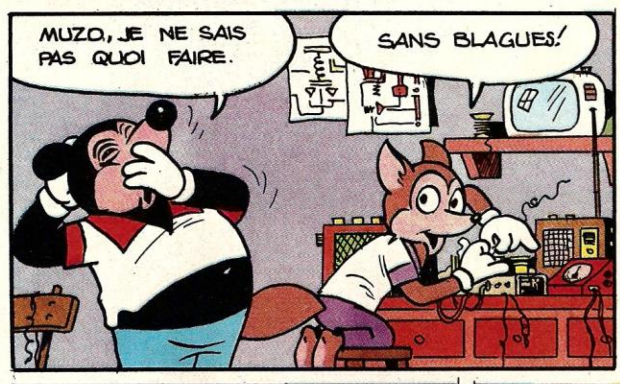
+ YAKARI : Le dernier épisode des prisonniers de l'île



Barbie®
CHIC, LES BOUTIQUES DE BARBIE !
Maintenant Barbie va faire ses achats dans de vraies boutiques, pleines d'accessoires, de miroirs, de présentoirs et de pochettes-cadeaux.
La parfumerie. Adorables: les petits pots de crème, les poudriers, la houpette, les flacons de parfum, de shampooing et de laque. Superbe: le coffret-beauté avec ombre à paupières et fard à joues.
La bijouterie. Difficile de résister devant ces bijoux, cette étole de fourrure, ces sacs à main lamés or et argent avec ceintures assorties, ces gants, ces lunettes ou ces jumelles de théâtre...
Sacs et chapeaux. Rose ou mauve, quel chapeau va choisir Barbie ? Elle peut lui assortir la ceinture, le sac à main, les chaussures, les rubans, l'écharpe, etc...
BARBIE
MATTEL®
Ogilvy & Mather

PLACID ET MUZO

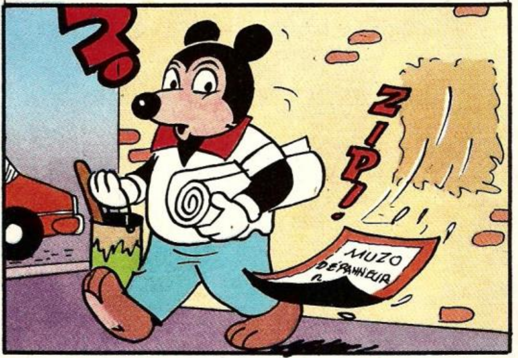
Le colleur d'affiches









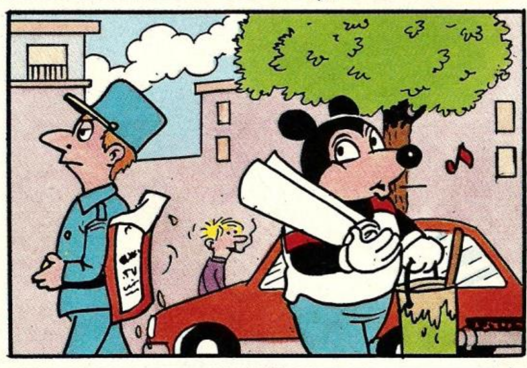


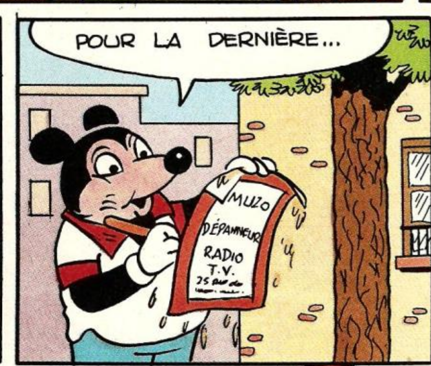






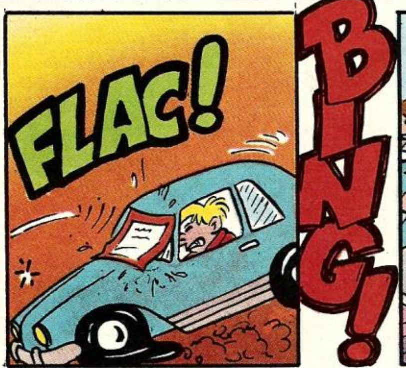














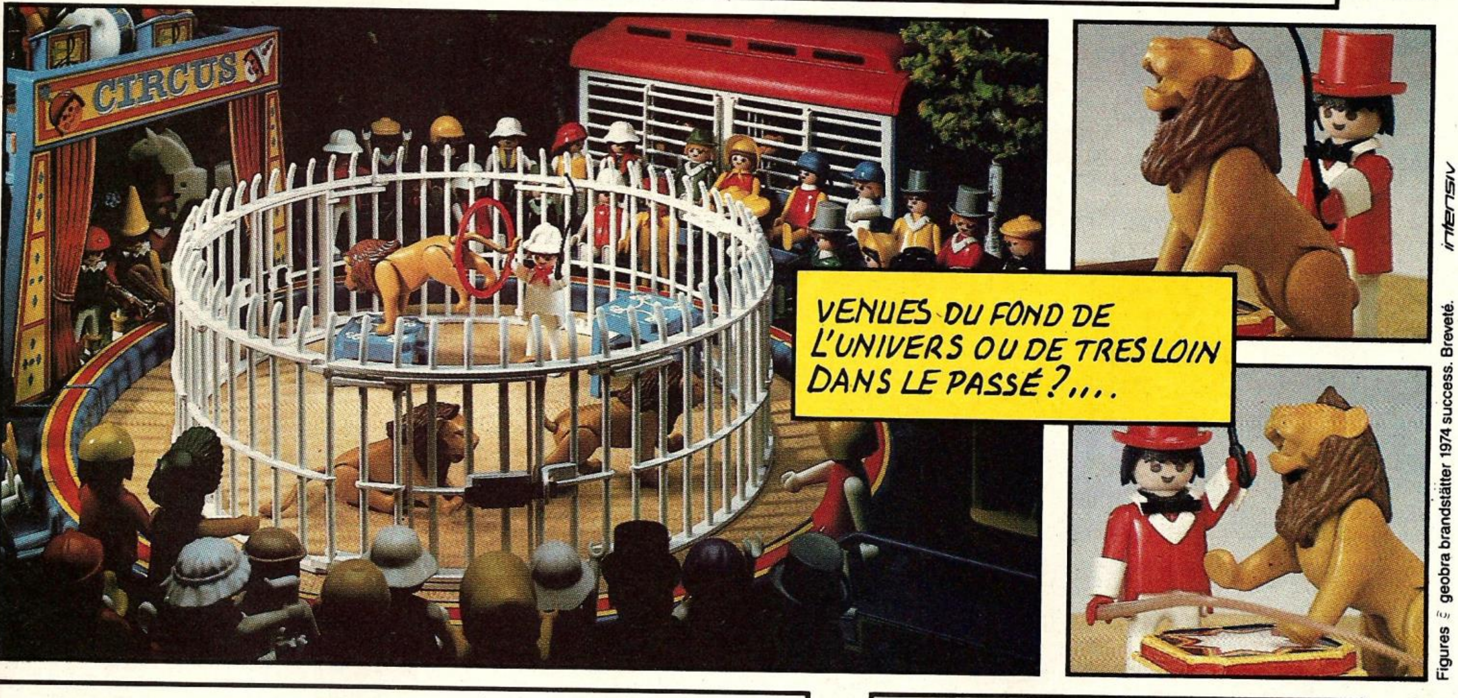
D'APRÈS C. ARNAL - SCÉNARIO ET DESSINS : NICOLAOU

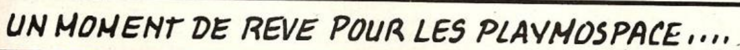
Les playmobil explorent le temps

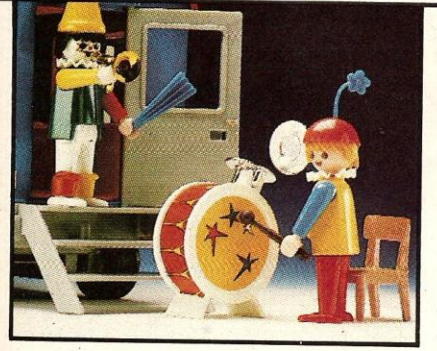
QUEL CIRQUE !

Nous sommes en 2887 dans une playmobase de la planète volcanique Axxela...

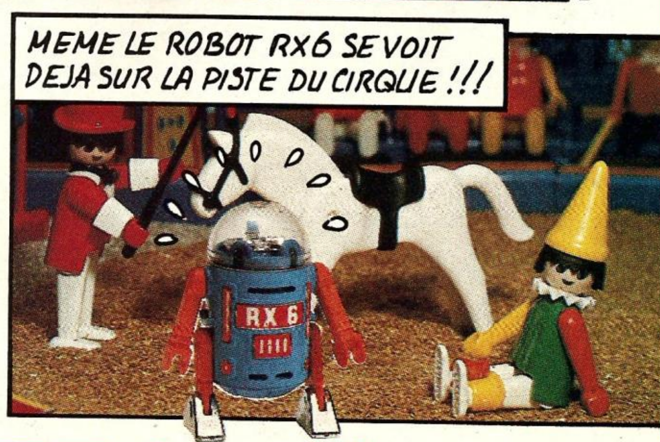
D'ETRANGES IMAGES ARRIVENT SUR LES ECRANS VIDEO DE LA STATION DE TRANSMISSION INTERGALACTIQUE...









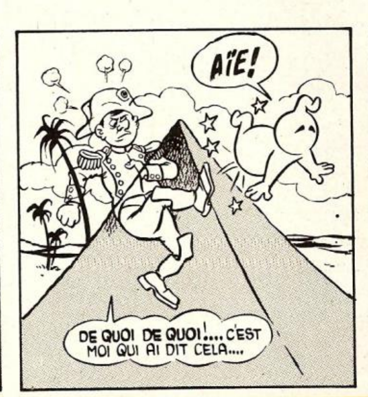


playmobil

ARTHUR le fantôme











AU FIL DE L'EAU

1. SOURCE À BULLES••

Il y a tant d'agitation autour de cette source qu'il doit être difficile de rendre à chacun la parole qu'il prononce... Essaie : pour voir !

1 Le terrain est glissant !

2 Douche froide à volonté !

3 Ne bougeons plus.

4 Pour être heureux, vivons couchés.

5 C'est de la vraie eau minérale.

6 Oh ! Les jolies fleurs !

7 Fais une photo en pieds frais.

A B C D E F G

Conception : Roger Dal



2. JEU À POINTS•

Relie par un trait les points numérotés et le résultat te surprendra.

3. MINI RÉBUS•

Il s'agit d'eau, bien entendu...

4. IDENTIFICATION•

Qui porte moustaches, bonnet, qui a des cheveux bruns et un maillot rayé ?

5. CACHE-CACHE•

Un petit animal sympa se cache au bord de la rivière. Lequel et où ?



6. LABY FUMÉE•

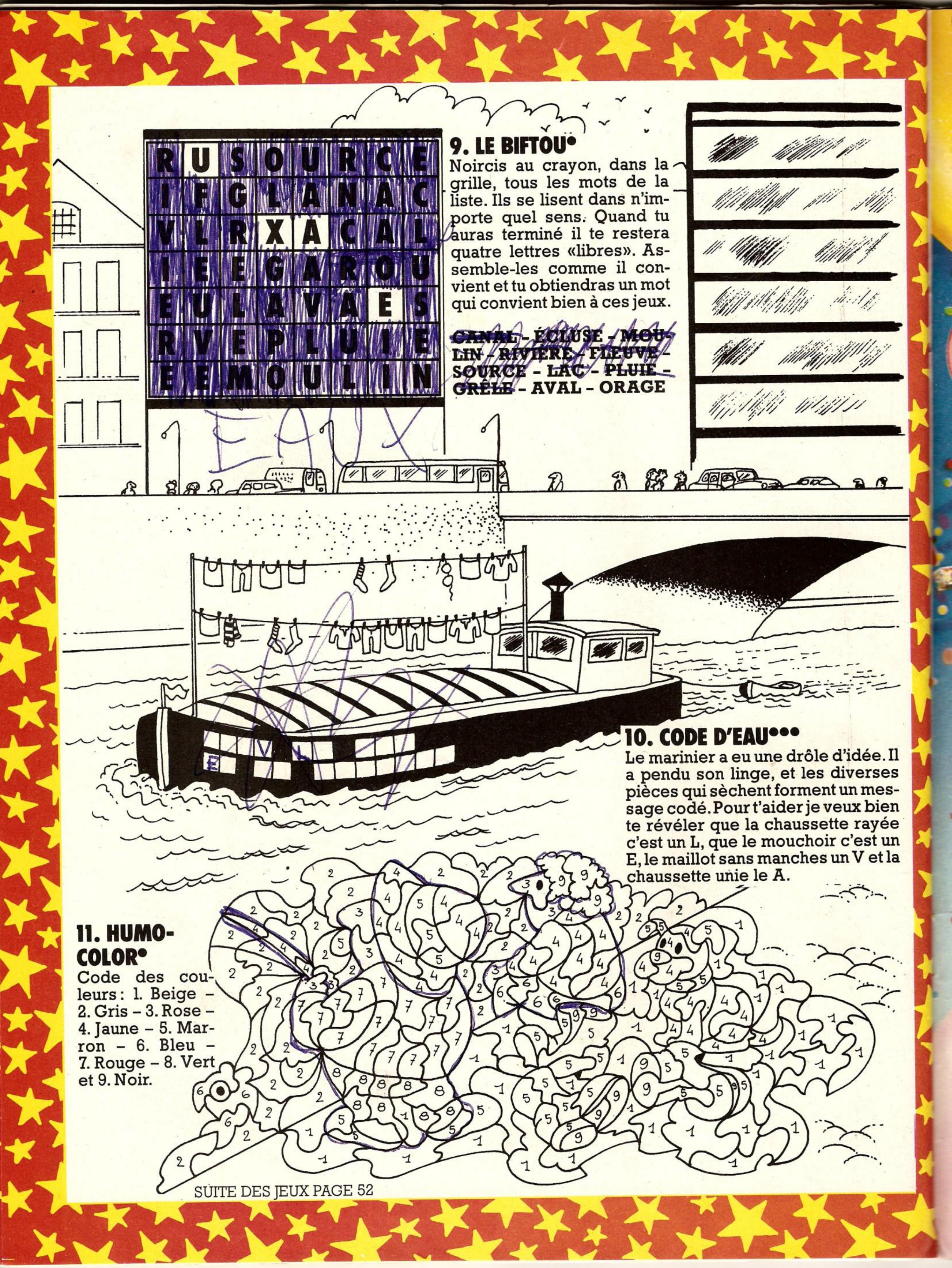
Quelle fumée (ou quel fumet...) va jusqu'à l'oiseau ?

7. LA CHAÎNE AU BORD DE L'EAU•••

Tu peux former une chaîne en partant du personnage A, et en terminant en F après avoir mis les autres dans le coup. Chaque personnage porte un petit détail qui le relie à celui qui le précède et à celui qui le suit.

8. REFLET DANS L'EAU••

Il y a sept différences entre le petit peintre «C» et son reflet dans la rivière. Lesquelles ?



9. LE BIFTOU°

R	U	S	O	U	R	C	E
I	F	G	L	A	N	A	C
V	L	R	X	A	C	A	L
I	E	E	G	A	R	O	U
E	U	L	A	V	A	E	S
R	V	E	P	L	U	I	E
E	E	M	O	U	L	I	N

Noircis au crayon, dans la grille, tous les mots de la liste. Ils se lisent dans n'importe quel sens. Quand tu auras terminé il te restera quatre lettres «libres». Assemble-les comme il convient et tu obtiendras un mot qui convient bien à ces jeux.

CANAL - ÉCLUSE - MOULIN - RIVIÈRE - FLEUVE - SOURCE - LAC - PLUIE - GRÊLE - AVAL - ORAGE

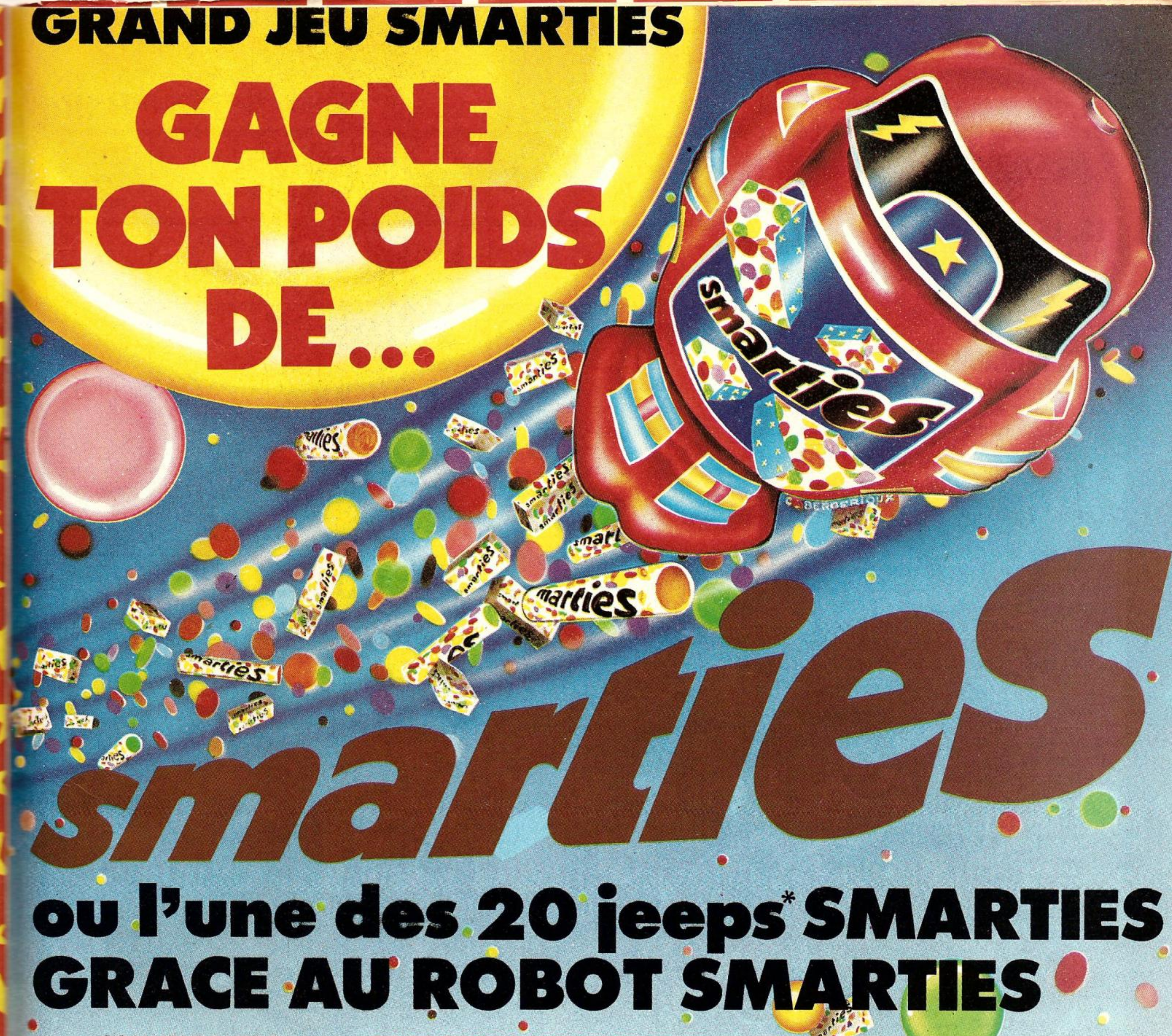
10. CODE D'EAU°°°

Le marinier a eu une drôle d'idée. Il a pendu son linge, et les diverses pièces qui sèchent forment un message codé. Pour t'aider je veux bien te révéler que la chaussette rayée c'est un L, que le mouchoir c'est un E, le maillot sans manches un V et la chaussette unie le A.

11. HUMO-COLOR°

Code des couleurs : 1. Beige - 2. Gris - 3. Rose - 4. Jaune - 5. Marron - 6. Bleu - 7. Rouge - 8. Vert et 9. Noir.

SUITE DES JEUX PAGE 52



COMMENT FAIRE ?

C'est très simple. Il suffit de répondre à deux questions. Tu as sans doute remarqué à la Télévision le film "Robot SMARTIES" qui passe du 14 novembre au 8 décembre entre 13 h 30 et 19 h 00.

Oui ! Alors réponds vite au questionnaire ci-contre et renvoie le à : NOUVEAU PIF 126, rue Lafayette – B.P. 90 – 75461 PARIS Cédex 10. AVANT LE 20 décembre 83.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT :
Découpe ce bulletin-réponse (ou recopie le). En cas d'ex-æquo, la date d'arrivée départagera les concurrents.

Envoie ta réponse pour qu'elle parvienne au NOUVEAU PIF Jeu SMARTIES 126, rue Lafayette, B.P. 90 – 75461 Paris Cédex 10, avant le 20 décembre 83.
(Attention : c'est la date d'arrivée et non pas la date du cachet de la poste qui compte).

Concours réservé à la France métropolitaine et aux moins de 15 ans.

* modèle réduit 4 x 4 à piles.

QUESTION 1

Coche la bonne réponse.
Dans le film SMARTIES, le robot

- **perd-il la tête ?** ☐
- **s'envole-t-il ?** ☐
- **lève-t-il les bras ?** ☐

QUESTION 2

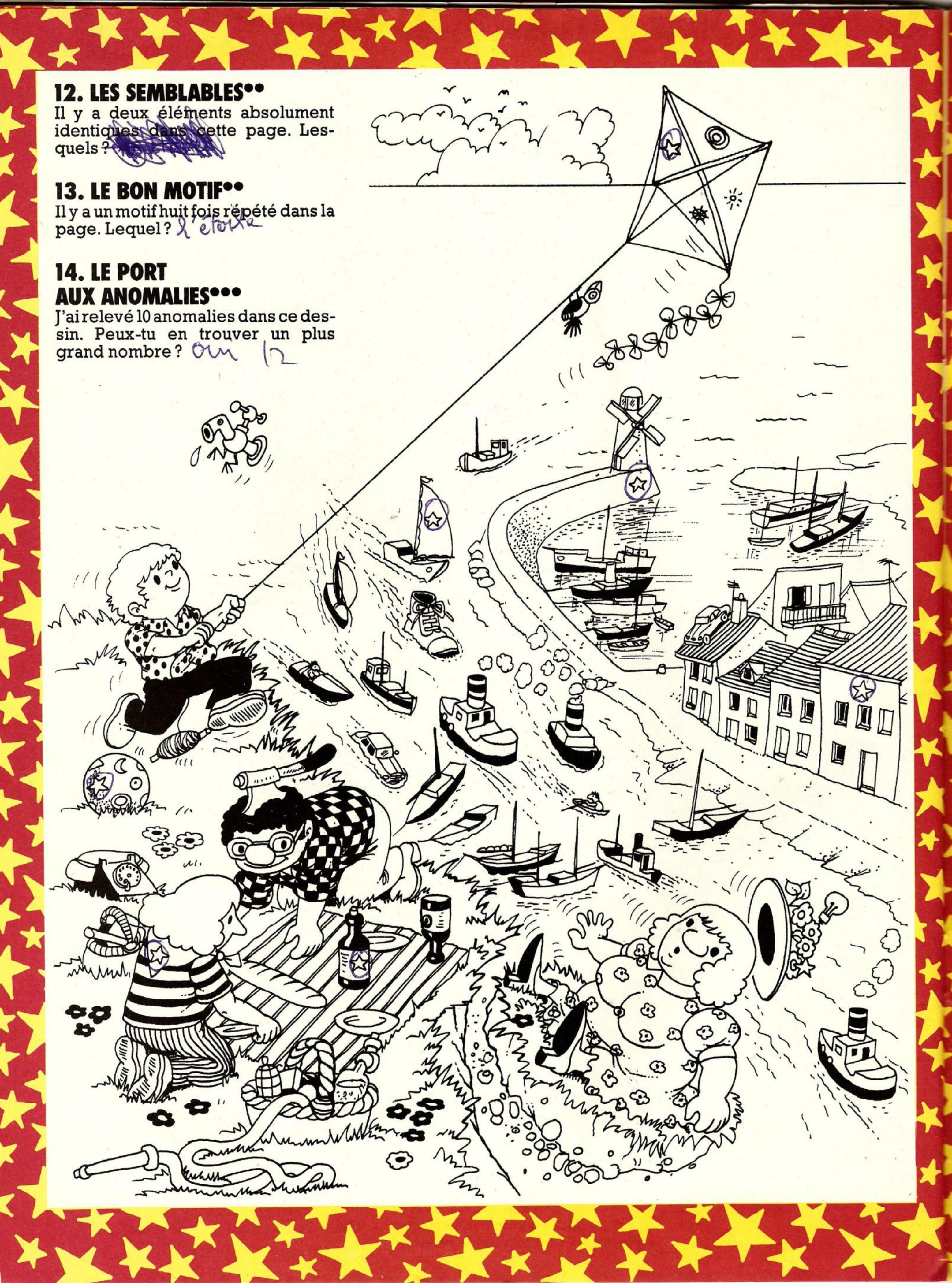
SMARTIES est plein de qualités. Tu en trouveras neuf ci-contre. Classe-les de la plus importante à la moins importante pour les consommateurs en mettant dans la case correspondante un chiffre allant de 1 pour la meilleure jusqu'à 9.

Ton bulletin sera classé en fonction de ta réponse à la première question et de la proximité de ta réponse à la deuxième question par rapport à l'ensemble des réponses.

faciles à partager avec les amis	
délicieux	
amusants	
beaux à regarder	
on les trouve partout	
il y en a de toutes les couleurs	
on peut jouer avec le tube	
beaucoup dans un tube	
bon goût de chocolat	

Ton nom :....................................
Ton prénom :....................................
Ton âge (maximum 15 ans)....................
Ton adresse :....................................
Ville :.............. Code postal :..............

R.C. B 747 150 860



12. LES SEMBLABLES••

Il y a deux éléments absolument identiques dans cette page. Lesquels ?

13. LE BON MOTIF••

Il y a un motif huit fois répété dans la page. Lequel ? l'étoile

14. LE PORT AUX ANOMALIES•••

J'ai relevé 10 anomalies dans ce dessin. Peux-tu en trouver un plus grand nombre ? oui 12

15. LE FLÉCHOPIF GÉANT•••

BATEAU
FLEUVE
NAVIRE
DANS LES EAUX
A OU X
NOTE
COURANT
IL CONTIENT L'EAU
HABILLE
NOTE
COPAIN
PLUS PRÈS DE L'EMBOUCHURE
CORSE OU RÉ
PEU COURANT
ILE DE FRANCE
DE MÊME
VOLATILES
CRI ESPAGNOL
DEMI CIEL
SONGE
PAS BEAUCOUP
IL EN TOMBE DE L'EAU
NOMBRE
L'EAU DU CIEL
DANS LA MER
ACCROCHE
PRONOM
SPORT
VILLE D'EAUX
ÉTENDUE D'EAU
VILLE DE NORMANDIE
POSSÉDA
RÈGLE
RIVIÈRE
PLUS PRÈS DE LA SOURCE
IL CRÉE DES CRUES
PEUR
CUBE
NOTE
UT
À MOI
REFUS
BEAUCOUP D'EAU
PLONGE DANS L'EAU
NOTE
DURÉE
FLEUVE
ELLE CRACHE DE L'EAU
EN NAGE

SOLUTIONS

1. SOURCE À BULLES
A3 – B5 – C6 – D2 – E7 – F1 – G4.

3. MINI RÉBUS
Les ruisseaux descendent à la mer (Lait – Rue – I – Seau – Dé – Cent deux – A – La – Mer).

4. IDENTIFICATION
Le premier à droite.

5. CACHE-CACHE
Il y a un lapin dans le buisson.

6. LABY FUMÉE
Le numéro 3.

7. LA CHAÎNE AU BORD DE L'EAU
A et C : les verres de lunettes et les pièces au chevalet – C et B : la peinture sur la palette et la goutte – B et F : le savon et la fermeture du panier – F et E : le bouchon et le pendentif – E et D : la ceinture et le peigne – D et G : le petit pansement.

8. REFLET DANS L'EAU
Ruban du chapeau – Col – L'agrafe du chevalet – Le short – Les taches de peinture sur la palette – Le pinceau – Les cheveux.

9. LE BIFTOU
Avec E, A, U et X on forme EAUX.

10. CODE D'EAU
VIVE LA MER ET LA RIVIÈRE.

12. LES SEMBLABLES
Le bateau du centre que l'on retrouve tout à fait à droite.

13. LE BON MOTIF
8 étoiles.

14. LE PORT AUX ANOMALIES
L'oiseau sous le fil – Le robinet volant – La chaussure devenue bateau – L'auto dans l'eau – La hache sur la tête – Le téléphone – La bouteille à l'envers – Le tuyau d'arrosage – L'ampoule électrique sur le chapeau – L'auto sur le toit – Le phare avec des ailes de moulin à vent...

15. LE FLÉCHOPIF GÉANT
HORIZONTALEMENT : Nil – Si – Galère – Vet – Ami – Mi – Rare – Id – Rêve – Olé – Ciel – Pluie – Se – Spa – Eut – Eu – Ain – Trac – Do – Dé – Mer – Noie – Don – Ag – Fontaine.
VERTICALEMENT : Ré – Sel – Do – Navire – Peu – Te – Do – Ile – Aval – Tir – Non – Lettre – Un – Amont – Ci – Lac – Seau – Oies – Me – Ile – Pende – An – Fil de l'eau – Orage.

JE BLAGUE

Une dame, au restaurant, est très étonnée de voir un consommateur avaler un couteau au milieu de son repas :
« Pourquoi mangez-vous un couteau, Monsieur ?
– Mais voyons, Madame, c'est pour me couper l'appétit ! »

Bruno Hatem,
34500 Béziers.

«Ça va, tes lunettes ? demande l'opticien à un petit garçon très turbulent.
– Très bien, M'sieur, d'autant plus que Maman, ayant peur que je les casse, ne me laisse porter que la monture ! »

Christophe Beaumais,
76700 Harfleur.

Deux amis échangent leurs impressions de vacances :
« Es-tu déjà monté dans un car à deux étages ? C'est horrible ! En haut, il n'y a pas de conducteur ! »

Cyril Denaval,
14550 Blainville.

Un monsieur va voir son épouse qui est hospitalisée. Il est assis, au pied du lit, il regarde longuement la feuille des températures et déclare : « Ces montagnes sont magnifiques ! »

Leonor Jodin,
75007 Paris.

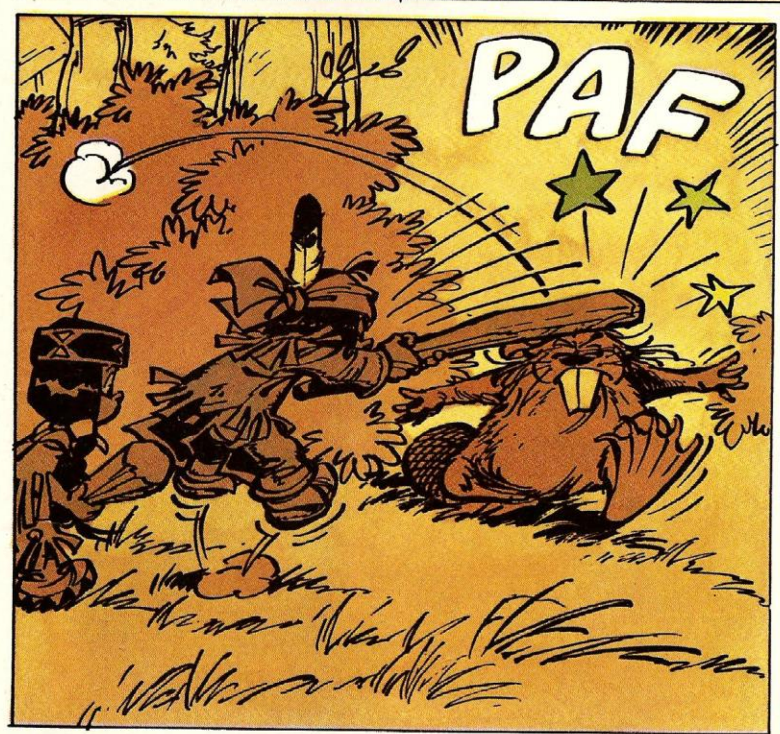
YAKARI

Les prisonniers de l'île (4e épisode)

La menace du glouton pèse sur nos amis toujours prisonniers sur l'île...





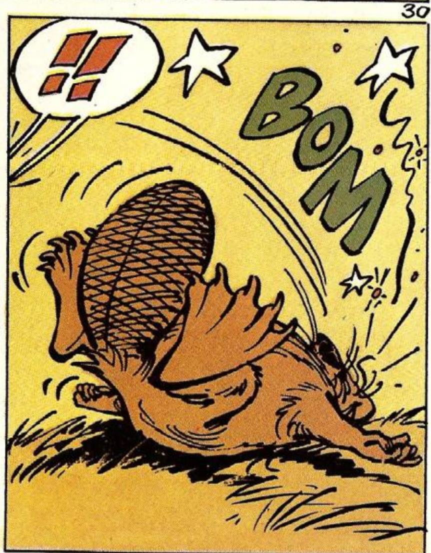










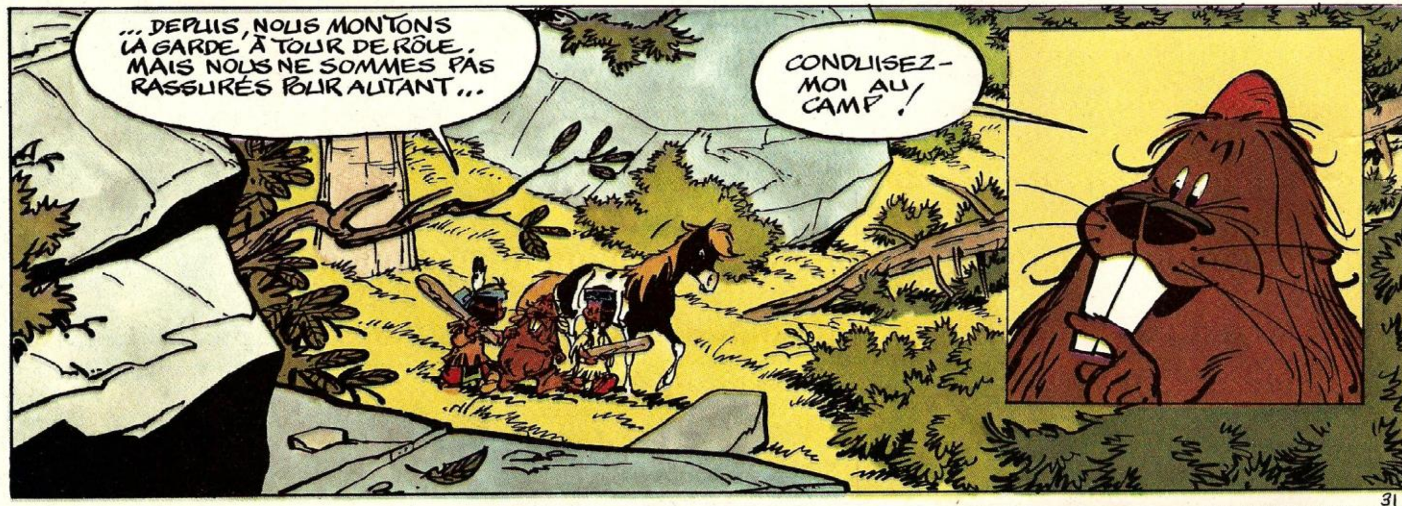


SCÉNARIO : JOB, DESSINS : C. DERIB

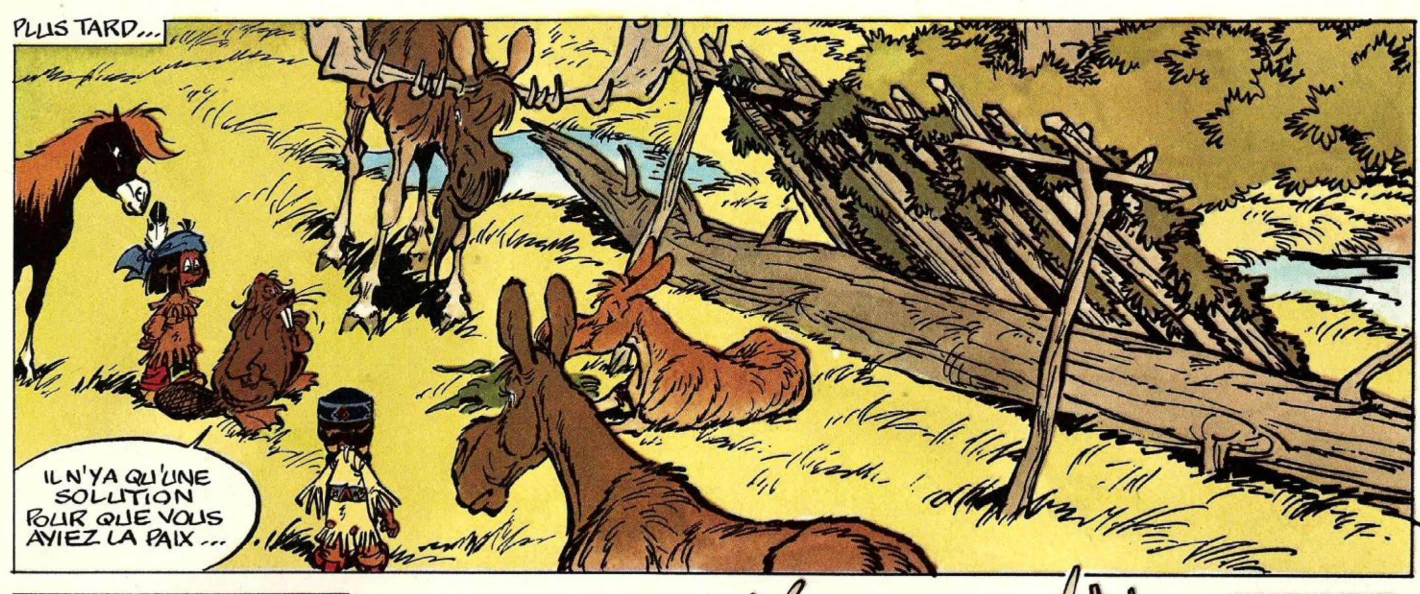

REVIENS... DOUBLE-DENT... REVIENS...


JE... JE N'AI PAS RÊVÉ ? C'EST... C'EST BIEN VOUS ?

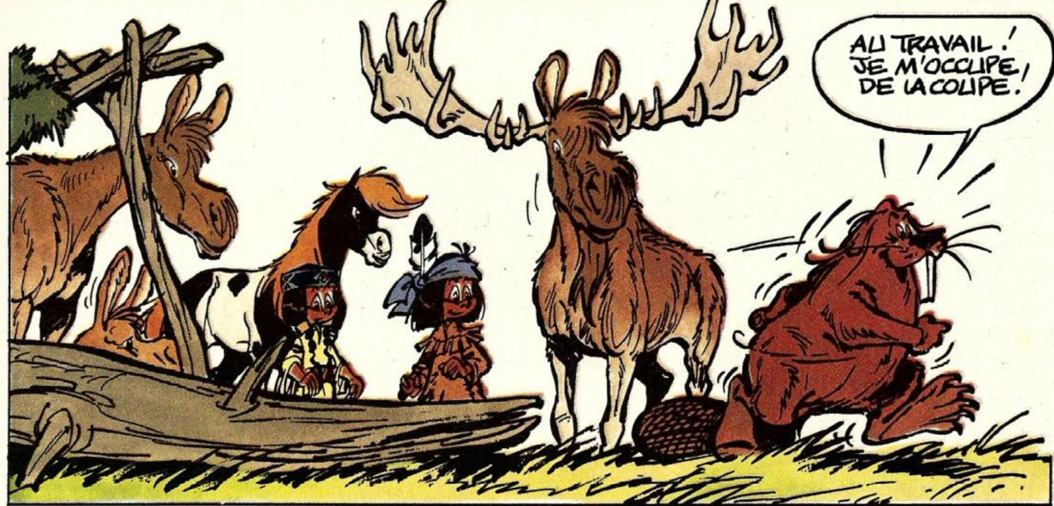

MAIS... POURQUOI CETTE BOSSE ?
NOUS T'AVONS PRIS POUR QUELQU'UN D'AUTRE, ON VA TE RACONTER...


... DEPUIS, NOUS MONTONS LA GARDE À TOUR DE RÔLE, MAIS NOUS NE SOMMES PAS RASSURÉS POUR AUTANT...
CONDUISEZ-MOI AU CAMP !
31

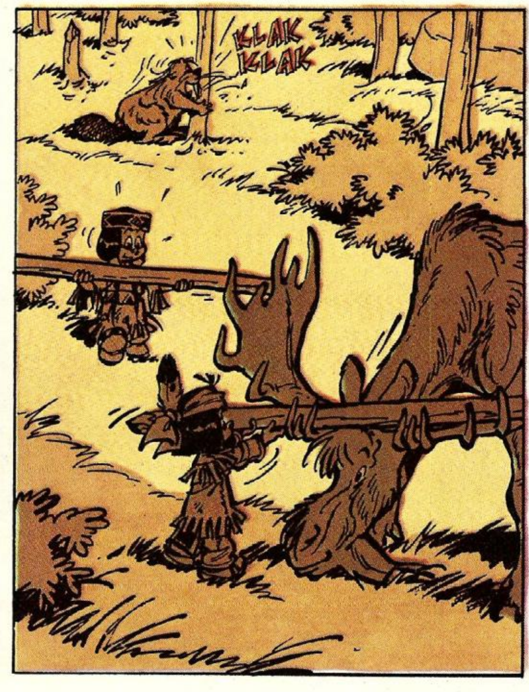


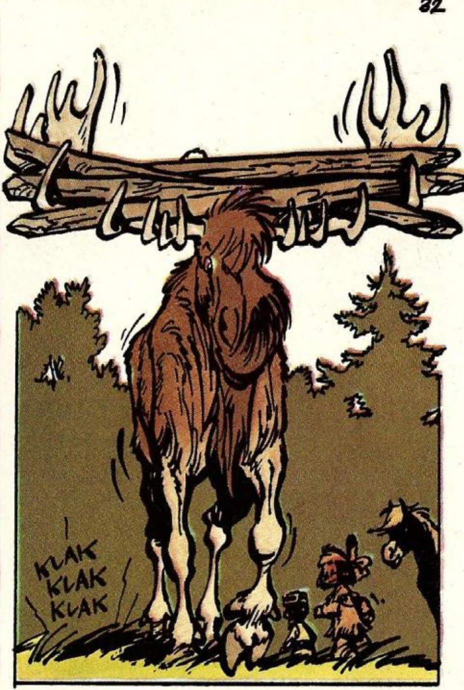

PLUS TARD...
IL N'Y A QU'UNE SOLUTION POUR QUE VOUS AYIEZ LA PAIX ...

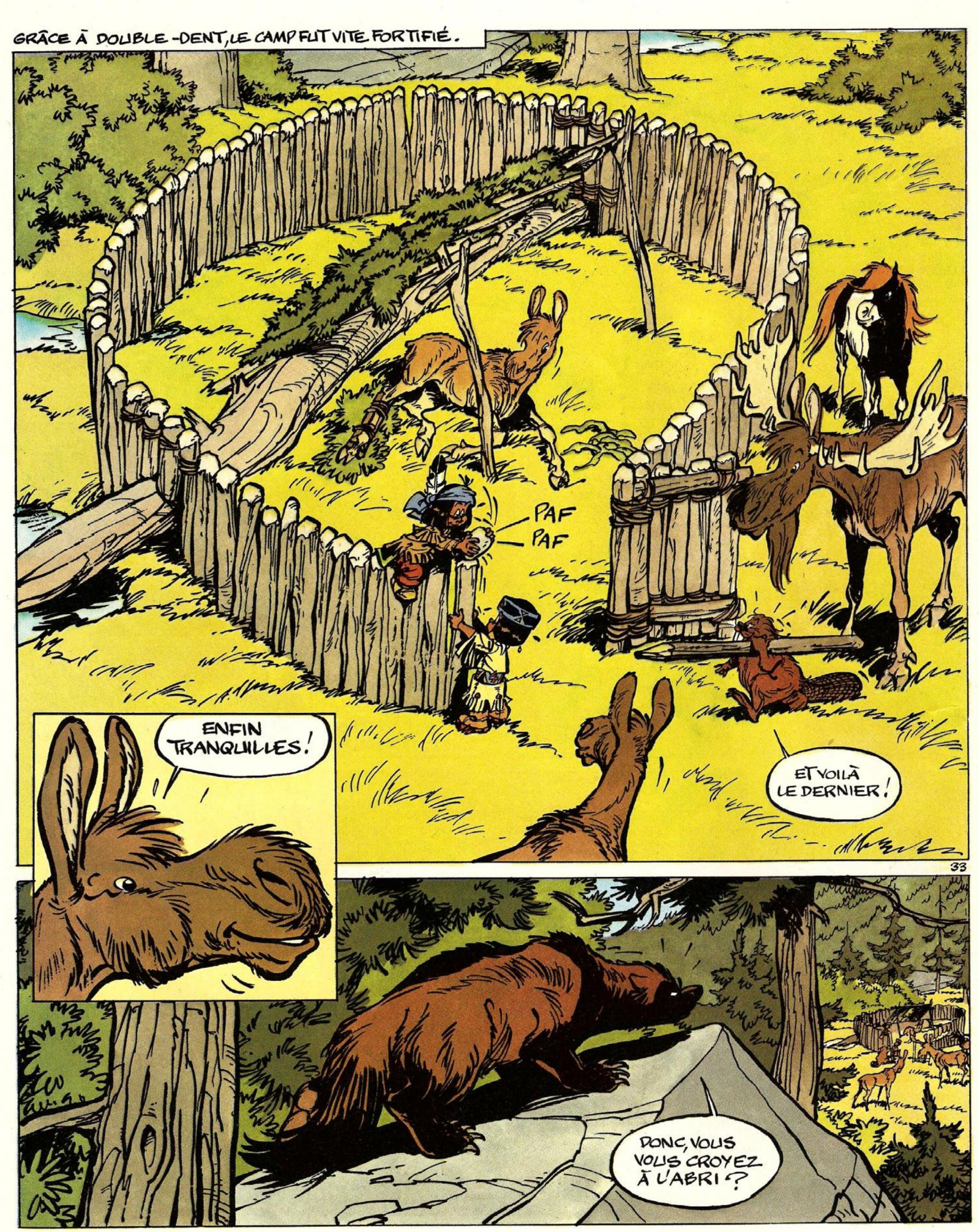

... UNE PALISSADE !


AU TRAVAIL ! JE M'OCCUPE DE LA COUPE !
32


KLAK KLAK
KLAK KLAK


KLAK KLAK


KLAK KLAK KLAK


GRÂCE À DOUBLE-DENT, LE CAMP FUT VITE FORTIFIÉ.
PAF PAF
ET VOILÀ LE DERNIER!
ENFIN TRANQUILLES!
33
DONC, VOUS VOUS CROYEZ À L'ABRI?


DU BEAU TRAVAIL, DOUBLE-DENT !
OUI ... MAIS UN PEU GROSSIER ...


EN VENANT ICI, J'AVAIS L'INTENTION DE SCULPTER EN FINESSE, ET JE CHERCHAIS DES ESSENCES RARES, QUAND NOUS NOUS SOMMES RENCONTRÉS !
SCULPTER ? EN FINESSE ? TU ME DONNES UNE IDÉE !

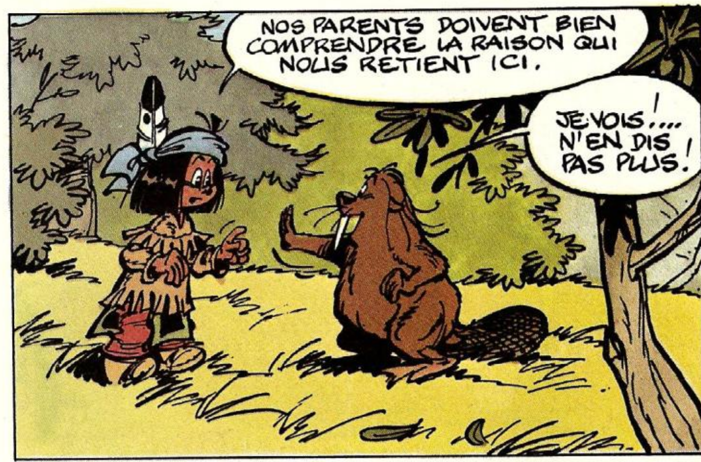

NOUS DEVONS RASSURER NOS PARENTS AU SUJET DE NOTRE LONGUE ABSENCE. SI TU LEUR SCULPTAIS UN MESSAGE ?




ENFIN UN TRAVAIL À LA HAUTEUR DE MON TALENT !


QUE VEUX-TU QUE J'ILLUSTRE AVEC LE CISEAU DE MES DENTS ?
TINK

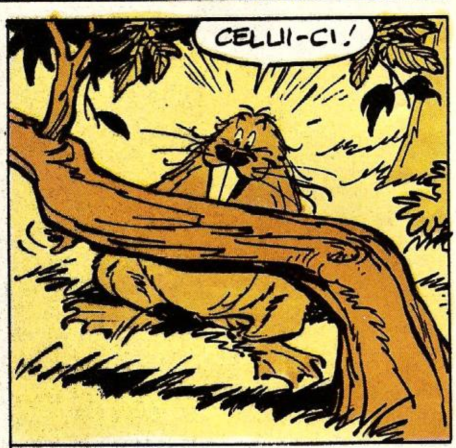

SUR L'ÎLE, YAKARI N'ÉTAIT PAS LE SEUL À AVOIR DES IDÉES ...


NOS PARENTS DOIVENT BIEN COMPRENDRE LA RAISON QUI NOUS RETIENT ICI.
JE VOIS!... N'EN DIS PAS PLUS!


MAINTENANT, YAKARI, LAISSE-MOI SEUL AVEC MON INSPIRATION.


CE TRONC-CI? ...


...OU CITRON-LÀ? EUH... NON... CE TRONC-LÀ?


CELUI-CI!


PENDANT CE TEMPS...


KLAK KLAK
KLAK KLAK
KLAK


PAS MAL!...


YAKARI, QU'EN PENSES-TU?

C'EST BIEN CE QUE TU VOULAIS DIRE ?

DOUBLE-DENT, TU T'ES SURPASSÉ !

MAGNIFIQUE ! MAIS COMMENT LE FAIRE PARVENIR À NOS PARENTS ?

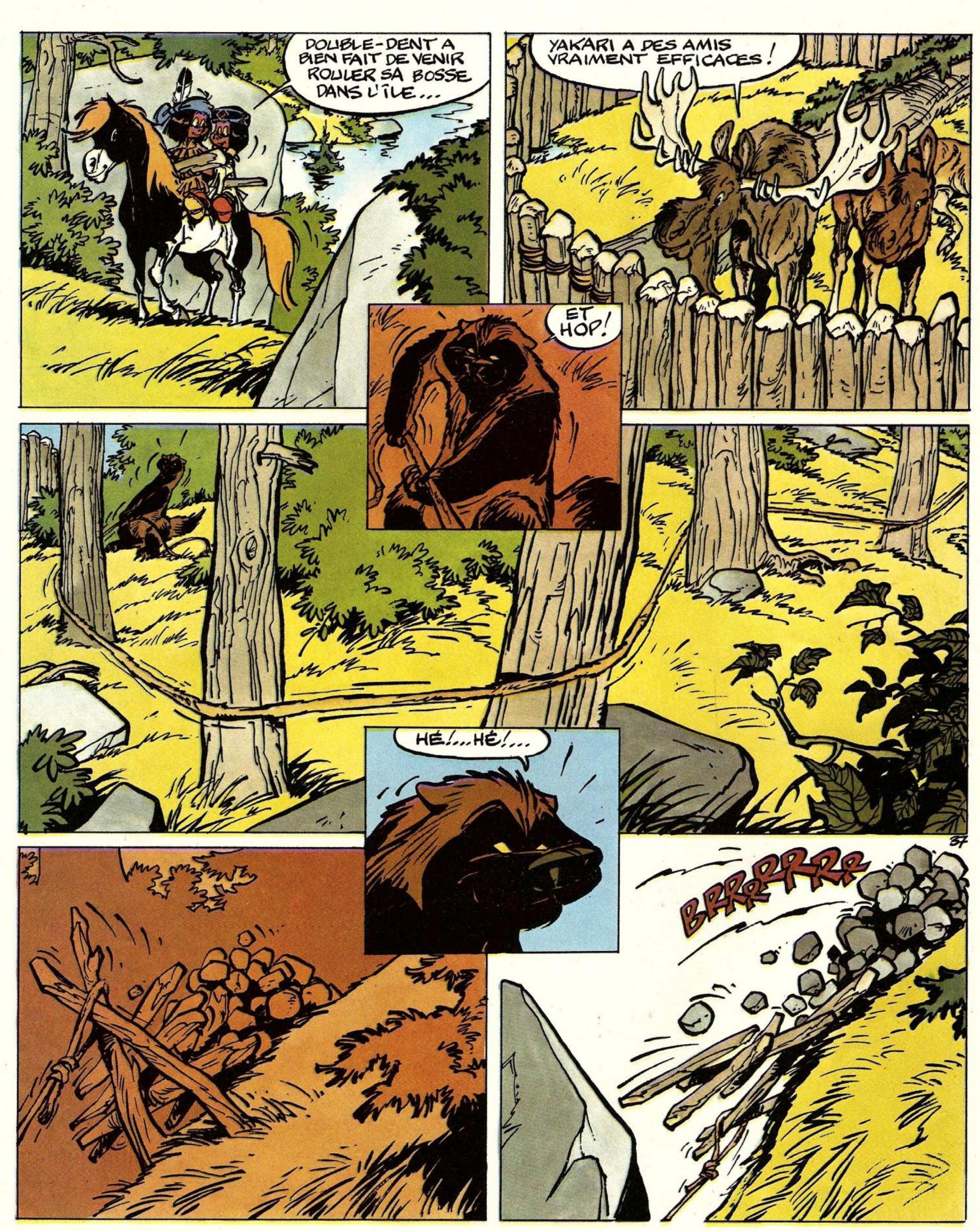
36







* LIRE "YAKARI CHEZ LES CASTORS" ET "YAKARI ET LE GRIZZLY"



Le terrible glouton va-t-il parvenir à ses fins ?
Vous le saurez la semaine prochaine
en lisant le dernier épisode des aventures de Yakari...

LA SEMAINE PROCHAINE

TON GADGET

LE MASQUE DE LA NUIT



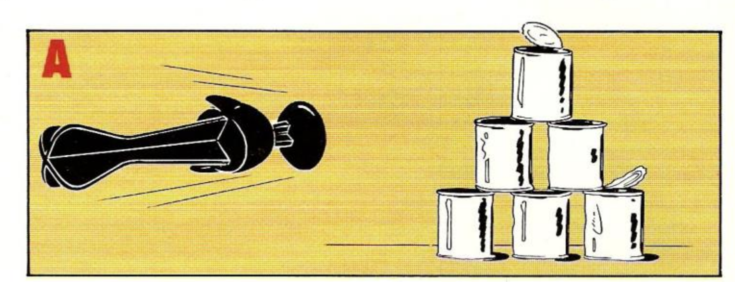
ton gadget

LE LANCE-FLECHE

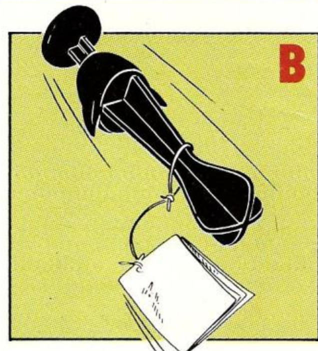
Unique et inédit, je te présente le lance-flèche, modèle 83. Puissant et efficace, il comporte une flèche à 2 crans et tire à 15 mètres. Facile à transporter, il ne te quittera plus et fera pâlir d'envie plus d'un de tes copains.

Ton gadget se compose d'une fourche avec sa poignée et d'une flèche comportant 2 crans pour bander les élastiques au moment du tir.

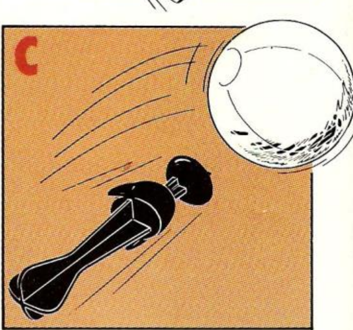
A. Tu peux organiser avec tes copains un concours de tir. Mets en place quelques boîtes de conserves vides. Celui qui fera dégringoler le plus de boîtes aura gagné.



B. Rien de tel que le lance-flèche de Pif pour envoyer un message tendre et secret à son copain ou à sa copine. Pour cela il suffit d'attacher le message à l'empennage de la flèche.



C. Pour mettre à l'épreuve l'adresse et le coup d'œil de tes copains, propose-leur ce jeu : l'un d'eux enverra en l'air un ballon (de préférence en caoutchouc) et un autre tirera avec le lance-flèche. Le but du jeu est bien entendu d'atteindre le ballon.



En bandant bien ton lance-flèche tu peux envoyer la flèche à environ 15 mètres. Celle-ci fabriquée dans un plastique mou est inoffensive. Mais évite quand même de viser les copains !

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.



ÉDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 – Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR – Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR – Hélène BRAYE – Robert ANDREUCCI – Bernard LYONCAEN – Numéro de Commission Paritaire : 57826 – Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse – Dépôt légal : novembre 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. : 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n° 7531, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. – VILLETTE PARIS 2806 – RUNGIS 2547.